TEKKEN 3 GRALIŚMY W WERSJĘ JAPOŃSKĄ!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

maj 1998 • cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

5/98

STAR WARS REBELLION

W Scenerii Gwiezdnych Wojen Długo Oczekiwana Strategia z LucasArts

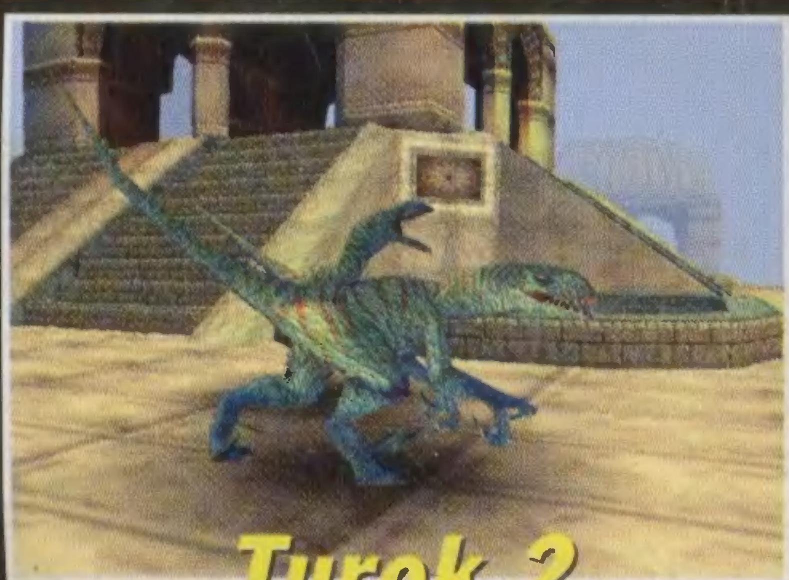
INNE RECENZJE

Battlezone
Cardinal Syn
Die by the Sword
Masters of Teräs Käsi

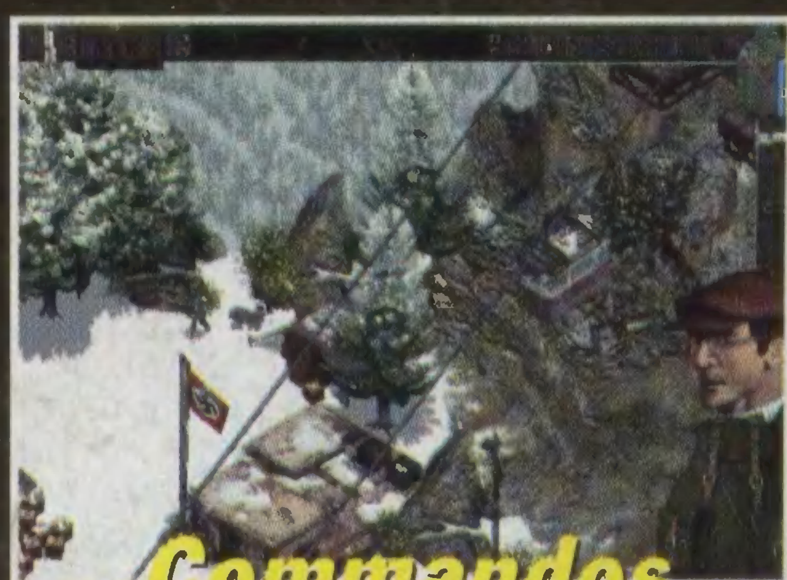
REAH

Superprodukcja „Made in Poland"
Recenzja + Wywiad + Demo CD

Praca w Toku


Turok 2


Bushido Blade 2


Commandos


Heretic 2

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 5/98 (46)
rok szósty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Dominik Kost (Kayackash)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Tycjan Bielecki (Slaughter), Rafał Szychowski (Szycha)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (III kwartał '98)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1998 r.)

Wstępniak

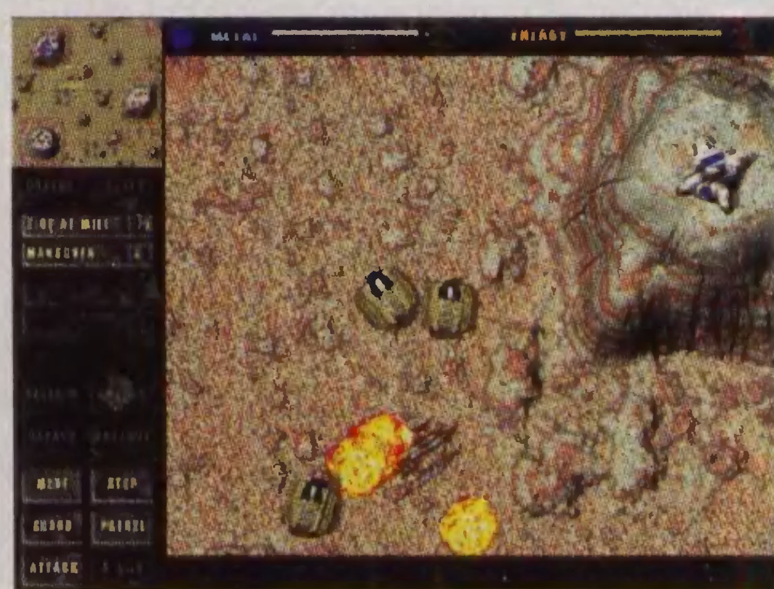


Witajcie, pasjonaci elektronicznej rozrywki wszelkiej maści. Na dworze buchnęło wiosną, ale żaden szanujący się gracz nie rzuci przecież w kąt swojej wspaniałej maszynki, żeby zastąpić ją rowerem, rolkami czy innymi wynalazkami. Inne rzeczy owszem, ale nałogowcy, a wiem, że takich wśród naszych Czytelników nie brakuje, grają na okrągło przez cały rok! I właśnie to Wy, trzymacie nas przy życiu, bo sami też jesteśmy nałogowcami. A oto mały przykładzik. Właśnie wróciliśmy ze wspaniałej imprezy – Pierwszych Mistrzostw Polski w Grach Komputerowych (relacja w tym numerze). Było cool! Dookoła wielka gralnia. Gdzie wszędzie gry, gry, gry. Pod koniec wszyscy mieli już tego serdecznie dość. Ale wystarczyło, że wróciliśmy do naszego poznańskiego lokum, a natychmiast cała ekipa zebrała się przed olbrzymim telewizorem, gdzie na naszej redakcyjnej konsoli rozpoczął się „festiwal gier" trwający niemal do rana. Całością dowodził niezmordowany „Baron Jack", bo to on jest w końcu specem od PSXa. Gier nigdy dość! To zdarzenie chyba dobitnie świadczy o naszej wykręconej drużynie, ekipie fanatyków, postrzeleńców i wyznawców GIER. Jeszcze nigdy nie mieliśmy tak zgranej i odjazdowej brygady, jak teraz. Przed nami kolejna impreza, a mianowicie Gambleriada. Miało nas tym razem nie być, ale zmieniliśmy zdanie. Nie moglibyśmy odmówić sobie przyjemności spotkania z Naszymi Czytelnikami. Znów stawimy się w komplecie. Zapraszamy wszystkich serdecznie do naszego stoiska, na wspólną zabawę. Będzie super. Przy okazji, nie zapomnijcie zabrać jakiejś czystej dyskietki, może się przydać. Teraz z innej beczki. Tym razem jeszcze nie zdążyliśmy, ale od następnego numeru nasz cover CD powinien zaskoczyć niejednego z Was. Nie dość tego, że zmieni się jego menu, na bardziej bajeranckie, to prawdziwa rewolucja nastąpi w jego zawartości. Oprócz super świeżych demek (wszystkich grywalnych!), wprowadzimy wiele nowych działów. Będzie to zatem cover-kombajn, na którym każdy znajdzie dla siebie coś miłego. Będą „Wywłoki" w wydaniu CD, a więc reportaże z życia redakcji i imprez targowych. Będzie kącik „Na Wesoło" – tony dowcipów, galeria rysunków Czytelników, po prostu czad! Powrócą pathe i dodatki do gier. Będą opisy przejść i wszystko, co wpadnie nam do naszych szalonych głów. A więc do następnego razu w wydaniu CD! W tym numerze, ale już na papierze, mnóstwo atrakcji. Na pierwszy ogień „Tekken 3" którego japońska premiera już się odbyła. PSXowcy, możecie być dumni ze swojej maszynki – gra wywala z siodła! Miłośnicy nawalanek mogli już w Poznaniu podziwiać świetną nawalankę „Cardinal Syn" na PlayStation. Recenzujemy ją w tym numerze! Owianą legendą grę „Gran Turismo" (wersja PAL-owska !)zdołaliśmy z największym wysiłkiem wrzucić do bieżącego numeru. To prawdziwa uczta dla posiadaczy PSX-a. Dla posiadaczy PC, też mamy perełki. Fantastycznie wypada „Die By The Sword", podobnie długo oczekiwany „Rebellion". W kategoriach wydarzenia, można mówić o premierze polskiej gry „Reah". W tym numerze udało nam się przedstawić grę najpełniej, jak to tylko możliwe. Nowa jakość! Jest więc recenzja, wywiad z twórcami i demo na cover CD. Tym optymistycznym akcentem żegnam, do następnego razu. I do zobaczenia na Gambleriadzie!

Marek Suchocki

w toku

porady



recenzje







Tekken 3



Pierwsze wrażenia po premierze japońskiej wersji.

Czytaj str. 22



Aura chlupocze niczym szambonurek przy robocie. Afera żelatynowa należy do przeszłości... Pozostaje tylko chwycić najnowszy numer „Gier Komputerowych", wcisąć na obudowie blaszaka „On" i sprawdzić jak popylają takie giery jak „Heavy Gear", najnowsze mordobicie „Last Bronx", pościgać się w „SEGA Tourning Car Championship" czy wyładować nerwy w „Battlezone". No i jeszcze suplement do „Tomb Raidera"... W zasadzie, jeśli Wasi pedagodzy Was nie cisną pozostaje wykonać tylko jedną komendę... Grać, grać i jeszcze raz grać!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Reah

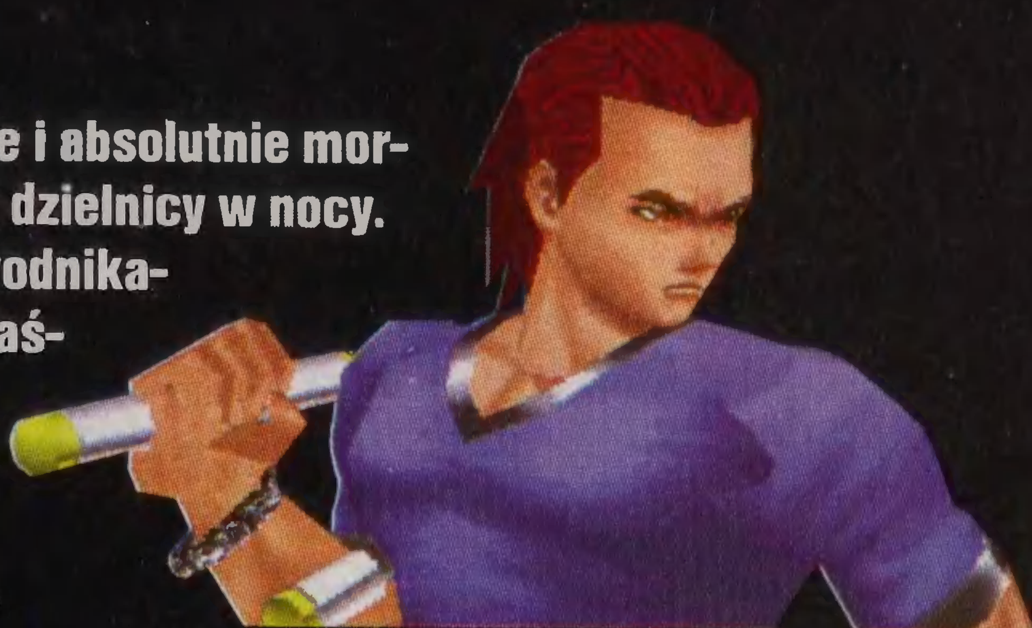
Avalon
P90, 16 MB RAM, Win 95

Nareszcie! Tym jednym słowem można określić naszą reakcję na wieść o dokończeniu prac nad największym chyba polskim projektem, „REAH". Tylko u nas możecie zapoznać się z gigantycznym (w porównaniu z pełną wersją to tylko skromne conieco) demem, twórcy tego molocha udzielili nam wywiadu (patrz str.21) w którym uchylają nieco rąbka tajemnicy okrywającej warsztat twórców. L.K. Avalon po swoim głośnym uderzeniu na PC („A.D. 2044") wcale nie spoczął na laurach, przygotowywana po cichu „REAH" właśnie eksploduje kilkukompaktową zabawą.



Last Bronx

Sega
P133, 16 MB RAM, Win 95



Brudne, kiepsko oświetlone i absolutnie mordercze są ulice tej sławnej dzielnicy w nocy. Spróbuj zmierzyć się z zawodnikami, których domem jest właśnie ona. Albo przynajmniej jest tłem dla klejnej mordobijki od SEGA-i. Zacisnąć kułaki i naprzód...



Hexplore

Infogrames
P90, 16 MB RAM, Win95

Przekąska dla miłośników „Diablo". Infogrames wypuścił ten produkt chyba po to żeby podtrzymać apetyt na następcę kultowej giery. Bo dwójka nadciąga z prędkością światła (no, Jagd, bez przesady - Suicide).

Croc

Fox Interactive
P133, 16 MB RAM, 3Dfx (rekomen.)

Przesympatyczny bohater tej najnowszej zręcznościówki Fox Interactive powinien przypaść do gustu nie tylko najmłodszej części komputerowych szajbusów. Miłośnicy „grania w zielone", animalsów i innych ortodoksów powinni czuć się wreszcie docenieni.



Battlezone

Activision
P90, 16 MB RAM, Win 95



Strefa wojny? To tylko filozoficzny tytuł do nowej qasisymulacji ze stajni Activision. Weź udział w krwawych, futurystycznych walkach, gdzie tylko pewne oko oraz wielka lufa pozwolą Ci przetrwać... i zwyciężyć.

Target

User
P90, 16 MB RAM, Win95

Polacy wreszcie potrafią pokazać że stać ich na zrobienie własnej gry 3D. Długo czekaliśmy na nią i oto na naszym cover dysku będziecie mogli sami zobaczyć czym popisali się nasi ziomkowie. Broń w dłoń!

Uwaga, gra w wersji multiplayer.

Unfinished Business

Eidos
P100, 16 MB RAM, Win95



Lara powraca! Spójrz na najnowszy produkt eidosowskiej braci. To nie jest zwykła odgrzewanka, ale kilkanaście nowych zadań do wykonania dla noszej h(ero)ski. Zobacz, jak można z „jedynki" zrobić jeszcze bardziej odjazdową gierę.

Armor Command



Ripcord Games
P90, 16 MB RAM, Win 95

Gdy rozum śpi... budzą się mordercze instynkty. Ludzkość zapomniała że miała za sobą kilka światowych konfliktów i wzięła się za bary. Futurystyczne pole walki i masa wszelakiego żelaziwa powinny przypaść Wam do gustu.

Nightmare Creatures

Kalisto
P100, 16 MB RAM, Win 95



Wspaniała grafika 3D jest jednym z atutów tej niecodziennej gry. Z otchłani podświadomości wypełzają na światło dzienne potworne bestie. Tyle fabuła... Rzeczywistość jest bardziej prozaiczna...

Sega Tourning Car

Sega
P75, 16 MB RAM, Win 95



Sega próbuje powrócić na rynek wyścigówek. „TOCA" musiała mocno nim potrząsnąć skoro weterani konsol i świetnej grafiki 3D znów atakują. O tym, która giera jest lepsza można się przekonać tylko w jeden sposób. Odpal ją...

Oraz inne dema:

- Abe's Oddysee
- Heavy Gear
- Longbow 2
- Mysteries of the Sith
- Tanarus

nowości

Zapuścicie na waszych maszynkach kompakt z Międzynarodówką i z „robocolą" w dłoni przeczytacie o... Kolejnym ataku firmy TopWare (nieugięci!), najnowszym wcieleniu Lary, microprosowskim „M1 Tank Platoon 2" i nieco dwuznacznym „Sinie". Howgh!

ze świata

• Fallout 2 Już w październiku Interplay spuści ze smyczy kolejnego hiciora. Będzie to następca „Fallout'a". Już teraz wiadomo, że bohater gry pokonywać będzie przestrzenie zdobycznym autem, przeciwnicy będą znacznie bystrzejsi a nasze „zabawki" bardziej śmiercionośne (nawet wyrzutniki granatów). Zobaczymy.

• Star Wars: Force Commander Uuuuauuu! Kolejna część największego cyklu w dziejach gier RPG. Tym razem to strategia real-time. Jako Szef Sztabu wojsk Imperium lub Rebeliantów musisz pokonać przeciwników wykorzystując wszelkie znane Ci sztuczki. Miłośnicy RTS-ów i „Star Wars"... szykujcie giwery!

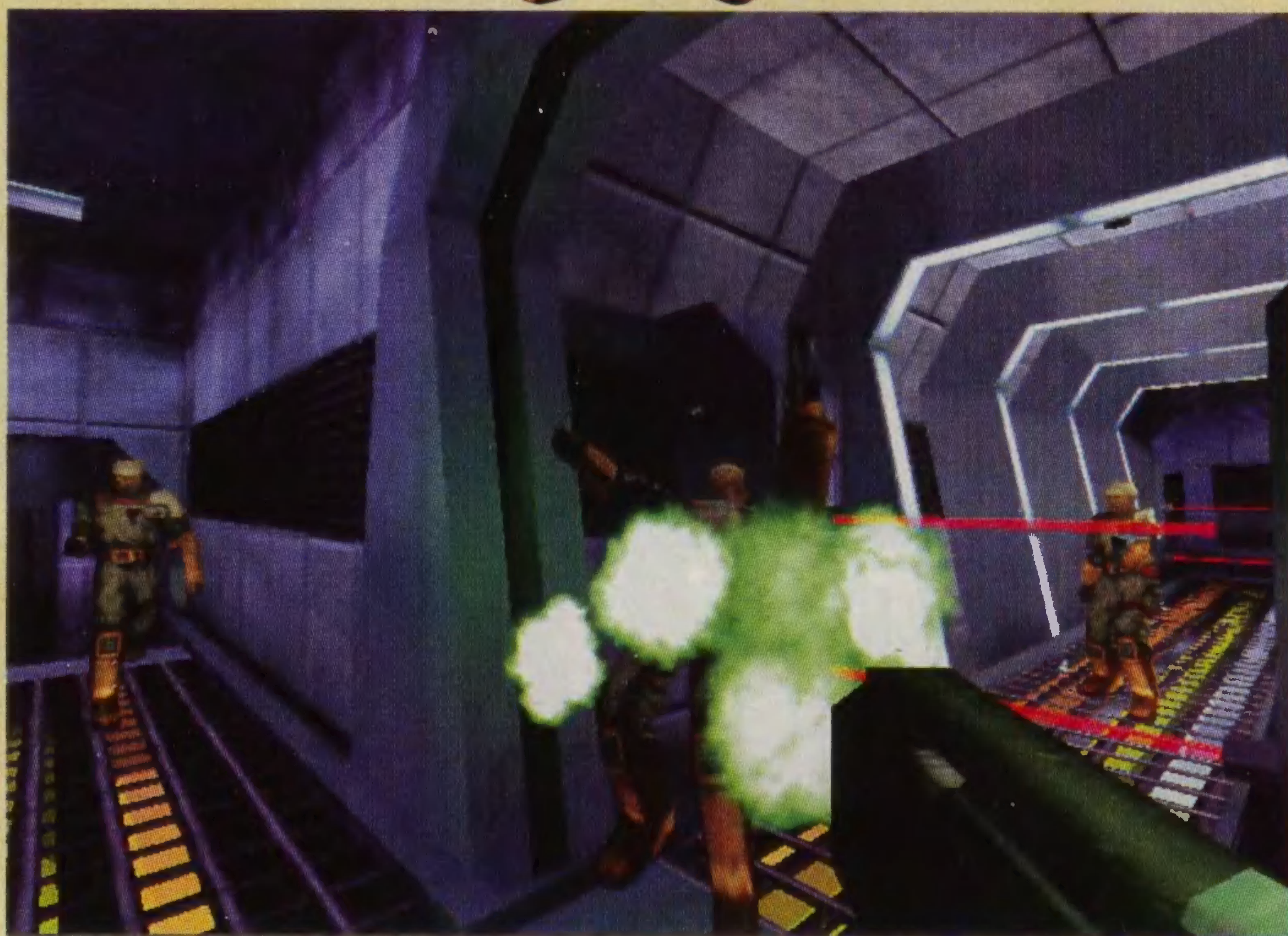
• Totall Annihilation 2 Cavedog Entertainment mimo starty Chrisa Taylora nie zamierza zapomnieć o obietnicy złożonej swoim klientom. Rok 1999 powinien przynieść nam następcę kultowej strategii „Totall Annihilation". Następca już teraz budzi (nie)zdrowe emocje wśród strategów.

Sin

Activision • PC

Chyba co dawno nieco o ekscesach na naszych ulicach dotarło do tzw. świata, skoro tak wielka wytwórnia „komputerowego mięcha" jak Activisin postanowiła wypuścić na rynek produkt o wszystko mówiącym tytule – „Sin". Fabułka też powinna przypaść do gustu rodzimym „wyklepaczom". Pewne miasto, bliżej nieokreślona przyszłość, puste, brudne ulice. I sfora pierzchających policjantów. Panujące wszędzie bezprawie spycha najporządniejszych obywateli do undergroundu. Stróże prawa zapomnieli o tych, którym mieli służyć i przedłożyli własne życie nad cudzą wolność. To właśnie oni nie wychylają nosa poza nieliczne, nie zniszczone przez armię zła posterunki. Cały „element" trzyma za przysłowiową twarz... kobieta! Elexis Sinclair. Wiotka brunetka z nieodłącznym pejczem w garści (uuuch!) potrafi wskazać swojej armii mutantów kolejne cele w walce o opanowanie miasta. No właśnie, mutantów. I kryminalistów. Właśnie Ciebie wzywa miasto na pomoc. Musisz stawić czoła tej barbarzyńskiej armii i wespół ze swoimi kumplami zaprowadzić w mieście porządek. Tyle legenda... Activision podkupiła Quake'owy engine od iD Software i wepchnęła taką właśnie historyjkę do swego najnowszego produktu. Widać z tego że mowa będzie o najnowszej rozwalance fpp. Goście z Activision natrudzili się niemało nad wystruganiem szesnastobitowej grafiki. Gra złożona jest z licznych misji, które będziemy musieli wykonywać w różnych częściach miasta, a ono samo może przypominać nam nasze mieścinki. Twórcy „Sin'a" zapewniają nas, że w całej grze nie spotkamy dwóch takich samych zadań. Pogrywać będziemy mogli także przez Internet czy sieci LAN/WAN. Toczenie nowych deathmatchy zapewne znowu zarwie nam kilka nocek. ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Maj**







Alundra

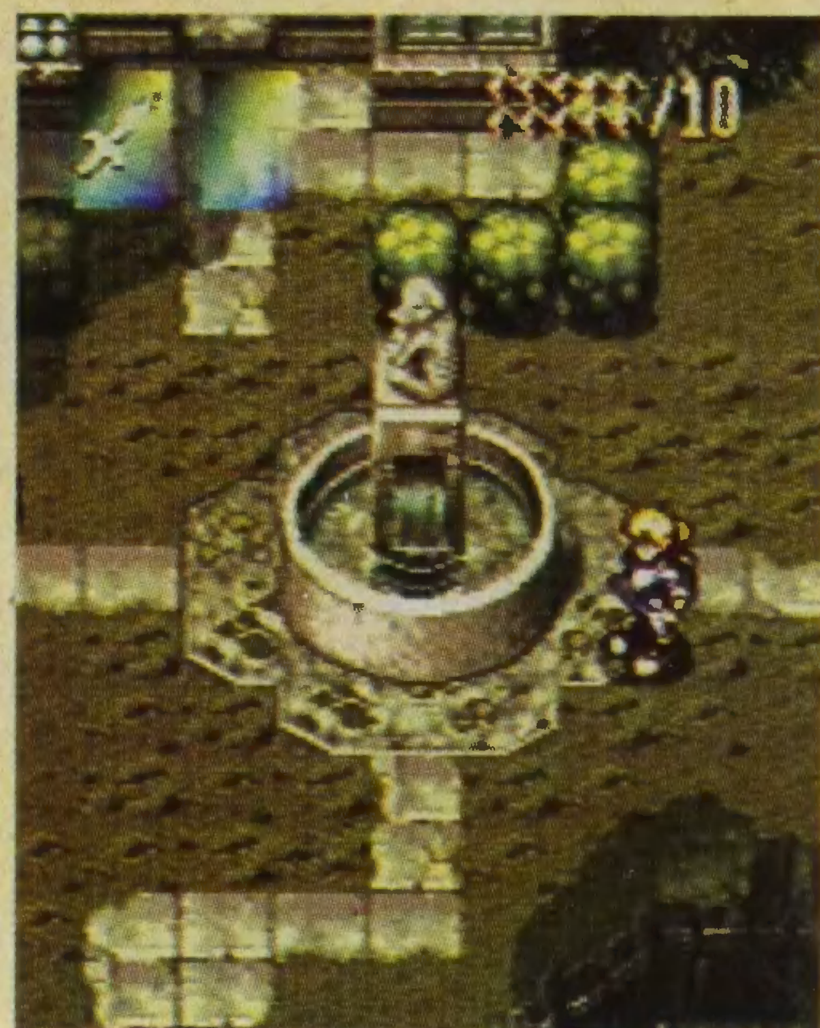
Psygnosis • PSX

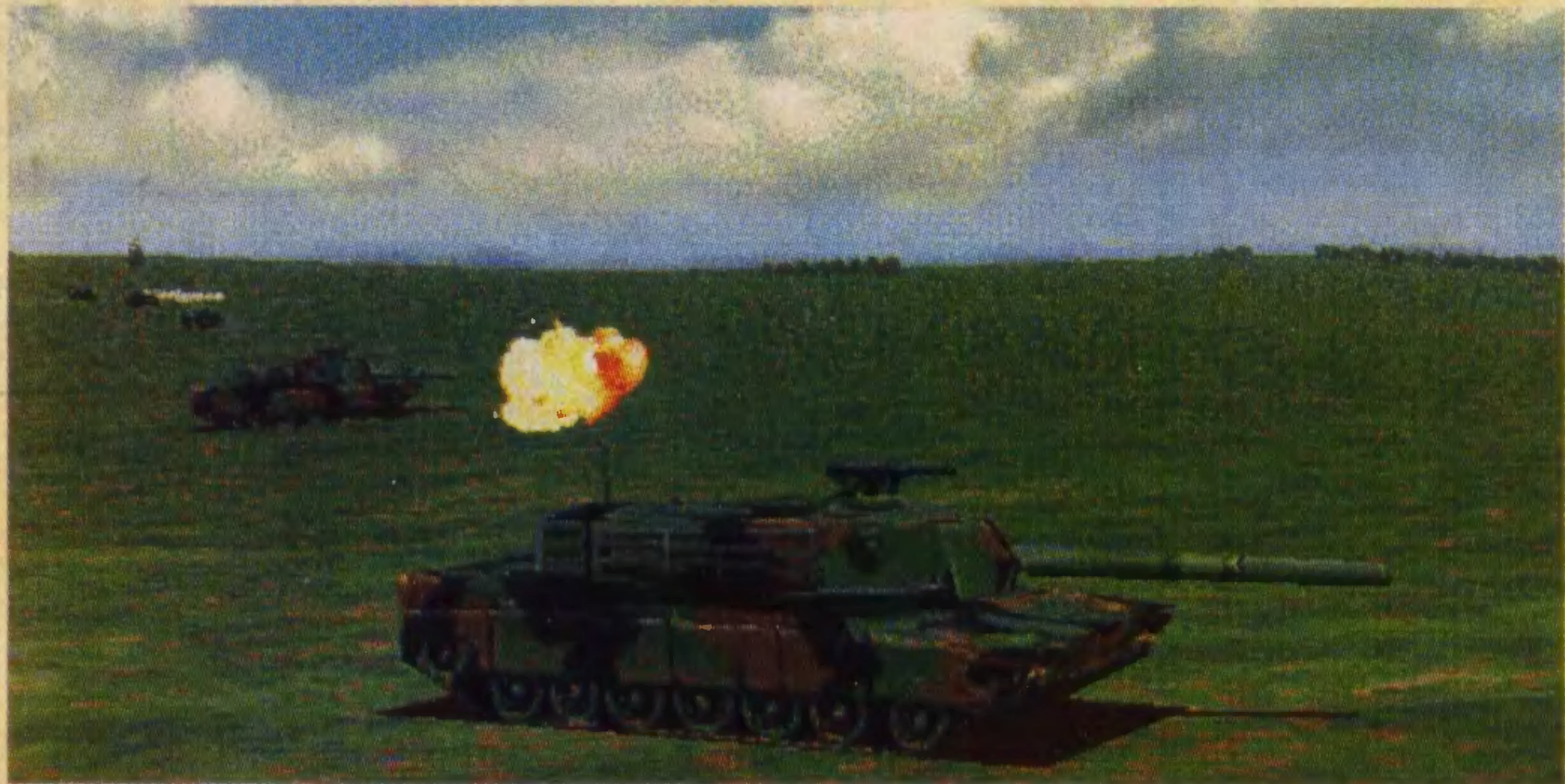
„Od nadmiaru rolplejów czacha nie boli", cytując to stare, dwarfie przysłowie, Suicide rzucił nam prosto w twarz wieści o najnowszym dziele Psygnosis. Po sukcesie „Final Fantasy VII" kolejni są wyjątkowo chętni do czerpania profitów z tematyki RPG. Tym razem wyruszymy na podbój... krainy snów! Pomysł rodem z horru z Elm Street, tym razem zamiast straszyć, powinien ubawić nas całkiem nieźle. Jako elf (a co, nie podoba się?! Raz książę, raz mag, tym razem kolej na elfy!) musimy podjąć się niebezpiecznego trudu oczyszczenia ludzich snów przed plagą zła. A konkretnie przed poczynaniami jednego, złego czarnoksiężnika, Melzasa. Zmagania naszego herosa obserwować będziemy z klasycznej, niemalże boskiej pozycji (czyli rzut z góry). Nasz konusek wyposażony w charkterystyczne dla każdego rolpleja „armamenty": mieczyki, książkę... nie, nie kucharską, raczej magiczną, zbroje itp. Przed nami stanie otworem otchłań ludzkiego umysłu w swojej najczarniejszej wersji.



Ale jak to mawiał arcyfilozof samorealizacji, A. Słodowy, „Zrób to sam!" ■

Dystrybucja: **Sony Poland**
Premiera: **Już jest**





M1 Tank Platoon 2

MicroProse ● PC

MicroProse postanowiło wskrzesić stary hit. Mimo, że od premiery pierwszej części osławionego „M1 Tank Platoon" minęło sporo czasu (paru nowych użytkowników PC przybyło w ciągu tych kilku latek) wśród pancernej braci zapanowało podniecenie. Będziemy mogli wskoczyć w ciuszki adepta Szkoły Pancernej z Fort Knox, poszaleć podczas Pustynnej Burzy, uczynić Zimną Wojnę nieco cieplejszą, czy nieco wyżyć się interweniując w konflikt bałkański. Jeśli nasz kumpel także ma skojarzenia pancerne to... nawet we czterech (czyli cały pluton pancerny Armii USA) można rozprawić się z komunistycznym bałaganem. Polecamy wszystkim, pancernym hobbystom w ogóle a kadrze z Poznania w szczególności. Dla giercmanów zaś dobra wieść (lato idzie :)), za miesiąc recka! ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Już jest**

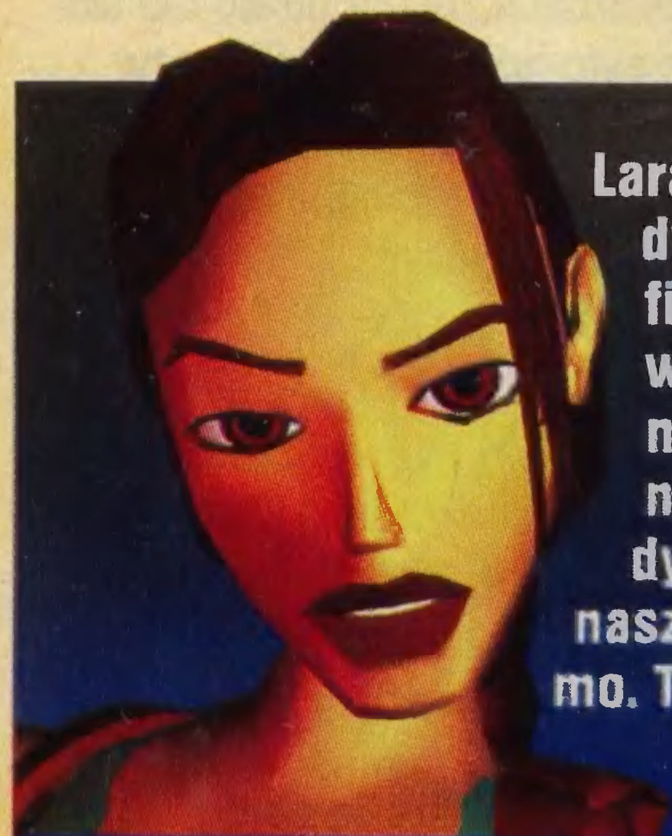
TopWare Atakuje

Earth 2140 — Mission Pack

Jeszcze nie wszyscy zdołali odetchnąć po szokowej terapi cenowej, jaką zafundowała nam firma Top Ware, a już doszła do nas informacja o nowych tytułach dystrybuowanych przez tę firmę. Już na półkach waszych sklepów z „armaturą giercowniczą" powinien się ukazać Mission Pack do pierwszej niespodzianki z TopWare — „Earth 2140". Zapewne ucieszy to miłośników tej doskonałej strategii. W dobie kolejnych patchy do „Total Annihilation" zadowalający jest fakt, że nie zostali zapomnieni ludzie, którzy dali się skusić na niecodzienną ofertę. W imieniu wszystkich tych, którzy zaufali Top Ware — dzięki! ■

Man of War

Tym razem porzucamy futurystyczne pobojowiska i skupimy się na kawałku historii, który tworzyli tacy ludzie, jak Nelson czy Drake. Wskakujemy w łachy admirała jednego z kilku największych mocarstw morskich (Anglia, Francja, Hiszpania itp.). Rzecz jasna działamy w czasie wielkiego rozkwitu flot żaglowych (1765-1815). Będziemy mogli rozegrać kilkanaście bitew z luźnych scenariuszy lub pobawić się całymi kampaniami. Wpleciono tutaj aż dwanaście scenariuszy. Jest także edytor scenariuszy. Wszystko to wykonano we wspaniałej oprawie 3D. Już w sklepach ■



Lara Croft na plan! Największy europejski dystrybutor i wydawca orogramowania, firma Eidos, podpsała z Paramount umowę o sfilmowaniu przygód bohaterki jednego z hiciorów giercowniczych ostatnich lat. Na razie podpisano umowę, kiedy rozpoczną się zdjęcia ani kto zagra naszą sexistowską bohaterkę, nie wiadomo. Trzeba będzie jeszcze trochę poczekać, ale już teraz wiadomo, iż film powinien przynieść dużą kasę. ■

W świetle flesza...

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH I EMPiK

LISTA GIER

1. QUAKE II
2. TOMB RAIDER II
3. NBA LIVE 98
4. HEXEN II
5. BROKEN SWORD
6. BLADE RUNNER
7. FIFA 98
8. TOCA TOURING CAR
9. MYTH
10. JACK ORLANDO

ZWYCIĘZCY

1. MARCIN KRAWCZYK
ul. Nad Młynówką 10/8
32-600 Oświęcim

2. MATEUSZ PAKULSKI
ul. Sudecka 107/7
53-128 Wrocław

3. MAREK MICIAK
ul. Wituszyńska 31
37-700 Przemyśl

4. PIOTR GOSCHORSKI
ul. Anhellego 34
71-037 Szczecin

LISTA EMPIKU

1. HELL FIRE
2. ATLANTIS
3. GRAND THEFT AUTO
4. FIFA 98
5. JACK ORLANDO
6. CONSTRUCTOR
7. SETLERS II
8. BLADE RUNNER
9. WING COMMANDER PROPHECY
10. LEW LEON

GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY!
Wszystkie kartki wzmą udział w losowaniu gier z czołówki list.
Czekamy na wasze głosy do 10-go każdego miesiąca.
Piszcie na adres: CGS al.Marsa 6
04-202 Warszawa

PIERWSZE MISTRZOSTWA POLS

Witajcie - Ehlo! Usiądźcie wygodnie w fotelikach i posłuchajcie o Pierwszych Mistrzostwach Polski w Grach Komputerowych, które odbyły się 29 marca br. w Poznaniu. Wybraliśmy się tam całą ekipą, bo jak by nie było, nasze wydawnictwo objęło nad Mistrzostwami patronat prasowy, a więc była to pierwsza prawdziwie „nasza" impreza.

Sprawdzając listę obecności zacznę od szefostwa, a więc Nacz. Marek Suchocki i Zast. Darek Kazik, dalej Rafał Belke, Rafał „Szycha" Szychowski, Dominik „Kayackash" Kost oraz My, czyli Jacek „Baron Jack" Pietruszczak i Michał „CeFek" Cegła. Ten dzień będziemy długo wspominali. Miejsce zbiórki, to Dworzec Centralny w Warszawie, godz. 5.45. A jeśli uwzględnić zmianę czasu, którą jakiś dowcipniś zarządził akurat w dzień wyjazdu, to trzeba się było zerwać w środku nocy, żeby zdążyć na pociąg. Wszyscy jakoś dali sobie radę z wyjątkiem „Kayacka". Ten wprawdzie zdążył w ostatniej chwili, ale potem dosypiał dosłownie przy każdej nadarzającej się okazji, siedząc, stojąc, a nawet jedząc. Biedaczysko miał nawet „przerwę technologiczną" w trakcie obalania puchy z „7 UP". Zaowocowało to kompletnym zalaniem (dosłownie) pijącego, a i nam się trochę oberwało. Potem my chcieliśmy się zrewanżować i w ruch poszło mleko czekoladowe. Po tym wszystkim, siedzenie w zamkniętym przedziale było niemożliwe z powodu przyklejania się naszych ubrań do wszystkiego. Toteż wkrótce naszym ulubionym miejscem pobytu stał się korytarz na końcu wagonów, gdzie trwożnie spoglądaliśmy czy nie idą kanary, bo nałogus „Szycha" nie mógł odmówić sobie wyjarania paru fajek, a jechaliśmy w wagonie dla niepalących. Poznań, wielkie, uśpione jeszcze miasto (była przecież niedziela, rano) przywitał nas przyjaźnie. Mili Wielkopolanie i śliczne Wielkopolanki pomagali nam w zgłębianiu tajników płacenia za transport komunalny, czyli tramwaj. Niespodzianką i egzotyką były dla nas bilety czasowe. Co za pomysł!? Na szczęście znaleźli się życzliwi, którzy nie tylko, że odsprzedali nam bilety, to jeszcze dokładnie objaśnili jak się nimi posługiwać. Serdeczne dzięki wszystkim życzliwym z Poznania.

Brakowało nam do szczęścia tylko tłumów Czytelników, którzy przywitaliby nas z transparentami na lotni... tfu! dworcu. Może następnym razem.

Gdy dostaliśmy się na arenę mistrzostw (ale to brzmi :)) wszystko już było przygotowane na przyjęcie publiczności. Zawieruszyło się tylko szefostwo z Rafałem i przez nich zaliczono nam spóźnienie, bo akurat wrota dla publiki otwarto i zrobiło się co najmniej półgodzinne zamieszanie. Potem przestronne pomieszczenia dwupoziomowej dyskoteki „Studio Jack" wchłonęły publikę i chwilami odnosiło się wrażenie, że jest nawet pustawo. Jednak ilość sprzedanych biletów – ok. 1.000, pozwala bez emocji określić frekwencję na tej imprezie. Zarówno dla organizatorów, czyli Telewizji WTK, jak i dla nas, taka ilość odwiedzających to sukces. Ale jak jest dobrze, chciałoby się jeszcze lepiej. Dlatego już podczas trwania imprezy, planowano organizację następnej z jeszcze większym rozmachem. Nie wybiegajmy jednak myślami zbyt daleko w przyszłość.


Na piętrze odbywał się konkurs „Quake 2 Multiplayer"


Do konkursu „Quaka 2" stanęło ok. 100 graczy.


Faworyt Kayackasha, G'azor zajął ostatecznie trzecie miejsce.

Na dwóch piętrach ustawiono mnóstwo stanowisk dla graczy z tym, że góra była zarezerwowana wyłącznie dla PC. Tam na 8 stanowiskach zarządzanych przez firmę „Metro" odbywał się turniej Quake II w sieci. Dół zarezerwowany był dla konsol. My też rozlokowaliśmy się na dole, ale o tym potem. Wzdłuż najdłuższej ściany, na wprost wejścia, rozmieszczono kilkanaście prezenterów z maszynkami PlayStation firmy Sony i N64 firmy Nintendo. I tu właśnie rozgrywano boje eliminacyjne. Nieopodal prezenterów Sony ulokowaliśmy nasze pierwsze stanowisko. Sąsiedztwo nie było przypadkowe, gdyż to stoisko zdominowali przedstawiciele polskiej redakcji PlayStation Magazyn w osobach Rafała i „Barona" Jacka. Na wielkim monitorze do którego podłączona była redakcyjna, niebieska konsola Sony PlayStation, można było podziwiać gry najnowsze i te nieco starsze. Jako pierwsi w Polsce zademonstrowaliśmy publicznie rewelacyjną bijatykę 3D „Cardinal Syn". Było to możliwe tylko dzięki uprzejmości firmy Sony Poland, a w szczególności Pana Tomasza Wrzodaka. Dziękujemy. Gra wywołała wielkie zainteresowanie, więc, rozegraliśmy szybki konkurs w którym nagrodą był rewelacyjny joypad analogowy „Barracuda" ufundowany przez warszawską firmę Multi-Styk. Po tym konkursie rozegraliśmy następny, a potem jeszcze jeden. Zabawa była na całego, tym bardziej, że zaproponowaliśmy niecodzienne rozwiązania. Dzięki „Multi Tapowi" w grę „Micro Machines V3" mogło grać jednocześnie pięciu graczy. Najbardziej zapracowanym człowiekiem w ekipie był „Baron", który dyrygował wszystkimi naszymi konkursami, ale pod koniec zaczęły mu puszczać nerwy (ścisk był niesamowity), więc dzielnie wspierały go dwa Rafały – jeden duży drugi... też! Kolejni zwycięzcy, kolejni przegrani, kolejne nagrody trafiają do szczęśliwców. Jeszcze tylko pamiątkowe zdjęcia, uściski dłoni i „pozbyliśmy się" kolejnych atrakcyjnych akcesoriów do PSXa – kierownicy PER4MER i analogowego joypada Ultry. Było suuuper! Pozdrawiamy wszystkich, którzy odwiedzili nasze stoisko. Doświadczenia zdobyte w Poznaniu pozwolą nam jeszcze lepiej zorganizować podobne konkursy, choćby na najbliższej Gambleriadzie. Po rozdaniu wszystkich nagród, odpaliliśmy ponownie „Cardinal Syn" i nasze stoisko oblegane było już do końca imprezy.

W tym czasie nasz sympatyczny kolega „Kayackash" regularnie podsypiał na drugim stanowisku, ale zostawmy go jeszcze na moment w spokoju, niech śpi biedaczysko...

W tak zwanym międzyczasie trwały zacięte boje w konkursach oficjalnych. Wszystko przebiegało bez zarzutu. Żadnych wpadek technicznych, żadnego wyłączania prądu, żadnych awarii. Duże brawa! W miarę zbliżania się do końca imprezy robiło się coraz ciekawiej. Kłopot w tym, że finały w różnych grach niemal zbiegły się w tym samym cza-

KI W GRACH KOMPUTEROWYCH



Poznań, 29.03.98, godz. 12:00


Pan Dariusz Andrzejak inicjator Mistrzostw był rozchwytywany przez media.



Nasza Patrycja

sie, a trudno się rozerwać. Podzieliliśmy się na grupki i obstawiamy, każdy swój konkurs. W tym samym czasie „Kayack" oczywiście śpi. A niech śpi! CeFek i Naczelny z najnowszymi numerami „PC Gamera Po Polsku" i „Gier Komputerowych" (dla finalistów) walą na górę. Tam za chwilę wielki finał „Quake II". Emocje sięgają zenitu. Z całej rzeszy wielbicieli tej gry rozgrywających ośmioosobowe death-mathe, wyłoniono finałową ósemkę. Wreszcie finał. Jest nerwowo, podniesione głosy, pretensje do obsługi. Dogrywka i wreszcie KONIEC. Wygrał lokalny bonzo „Wilczek", który wyszedł ze „Studia Jack" bogatszy o akcelerator graficzny Pure3D, tytuł Mistrza Polski w Quake II i puchar ufundowany przez telewizję WTK (jak to mówił Szycha – WuTangKlan TV). Jedyny startujący w turnieju reprezentant Warszawy, G'azor zajął trzecie (zaszczytne) miejsce. Zapytajmy go zresztą, jak się grało: „Eliminacje i półfinał były w porządku, bo po ośmiu graczy na siebie na dość sporych mapach, ale finał był do bani, bo walczyło nas ośmiu na mapie dla dwóch graczy (DM6 z Quake I)." Podobnego zdania byli też inni zawodnicy, w tym „Wilczek".

Z pozostałych konkursów rozegrano „NBA Live'98" na PSX, zwyciężył Marek Zymer – zyskał puchar i tytuł Mistrza Polski. W „Tekken 2" na PSX (nie wiem czyj był ten niezbyt przemyślany pomysł z rozgrywaniem eliminacji w trybie Survival?) – wygrał Łukasz Janczewski (nagrody jak wyżej), „Extreme G" na N64 (w którą to grę najlepszym graczem okazał się Jarosław Pawlak). W turnieju „GoldenEye" na N64 też najlepszy okazał się Łukasz Janczewski (dwukrotne Mistrzostwo Polski, to jest to!), a w „International SuperSoccer 64" – Marek Kruk. Najlepszym w grze „WipeOut 2097" okazał się być Tomasz Miłoszewicz.

Uff, emocji co niemiara. Finały były widowiskowe i mimo odczuwalnego zmęczenia przykuły uwagę wszystkich... no prawie wszystkich, bo „Kayackash", wiadomo, wciąż spał... O Pierwszych Mistrzostwach można by pisać jeszcze długo. Postaramy się, aby na następnym naszym cover CD zamieścić jeszcze garść informacji o imprezie i reportaż fotograficzny.

A teraz zajrzyjmy do „Kayackasha". O, przebudził się biedaczysko. Coś marnie wygląda. Co robi? Kieruje swoje kroki do baru. Nie wie jednak jeszcze tego, co my. Ceny napojów w obu barach były szalone i skutecznie zniechęcały do kupowania. Naszego herosa jednak nie zniechęciły i za to go kochamy. „Kayackash" the Best!

Podsumowując, na małą liczbę atrakcji nikt nie mógł narzekać i wszyscy dobrze się bawili. My mieliśmy dwa swoje stanowiska. O jednym napisaliśmy wcześniej, a drugie miało charakter typowo handlowy. Można było tam kupić po okazyjnych cenach starsze i najnowsze numery naszych czasopism. Tym stoiskiem zarządzała sympatyczna Patrycja, która już po raz drugi towarzyszyła nam w naszych poznańskich „bojach". Pozdrawiamy! Ogólnie brawa dla organizatorów za sprawną organizację i realizację całości.

Impreza trwała od godz. 12 do 19 (zakończyła się tak naprawdę ok. 20.00hrs), co w sali wypełnionej ludźmi, z bardzo mocnym nagłośnieniem i szalejącymi światłami było po pewnym czasie trochę (trochę? Raczej bardzo! – CeFeK) męczące. Mnie nie podobały się tylko ceny napojów i słono płatna toaleta – straciłem nań cały majątek. Nie moja wina, że mam słaby zaworek.

Po powrocie do „spalni" rozpoczęły się tzw. imprezy towarzyszące. „Kayackash" wreszcie się obudził i dziarsko dołączył się do naszego towarzystwa nadrabiającego w przyspieszonym tempie *niedobór płynów w organizmie. Wkrótce* atmosfera dojrzała do tego, żeby wspólnie zgłębić świat „Resident Evil 2". Mistrz „Baron" dał popis wirtuozerii, a inni podziwiali lub bawili się po swojemu. „Kayackash" znów zasnął, a ja (czyli CeFek) postanowiłem zrobić sobie... kisiel. Hej, nieźle mi wyszedł... tylko nikt go nawet nie tknął! Naczalstwo w tym czasie, bawiło na oficjalnej imprezie w klubie Yankari i udało im się wygrać (a raczej Darkowi) w rzutki (Darts) całą butlę szampana. Potem nastąpiła degustacja i nasi wodzowie mieli, delikatnie mówiąc, drobne problemy np. ze sforsowaniem drzwi wejściowych. Ale oczywiście nie z nadmiaru trunku, skądże znowu, nie wiedzieli bowiem, że wcześniej, ja (CeFek) zamknąłem je od wewnątrz i nic dziwnego, że walczyli z drzwiami blisko pół godziny. Jest więc co wspominać. Czekamy na następne Mistrzostwa. **Baron Jack & CeFeK**


Trzech Najlepszych w „Quake 2" zaraz po rozgrywce finałowej.


Laureaci naszych konkursów w towarzystwie Barona Jacka i Rafała

w toku

Dzisiejszy dział „W toku" zapowiada się wyjątkowo smacznie. Prezentujemy... „Commandos Behind Enemy Line", „Heretic 2", „Turok 2", „Bushido Blade 2" (to dla mięsożernych), „N20", „World League Soccer" (dla jaroszy...). Guten Apetit!

Vigilante 8

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **Czerwiec**

Firma Activision coraz śmielej poczyna sobie na rynku PlayStation. Planują wydanie kilku nieźle zapowiadających się tytułów w tym przede wszystkim „Apocalypse" z Brucem Willisem oraz opisywanej Vigilante 8.

Ponieważ po nazwie tytułu niewiele można się domyślać o charakterze gry, więc postaramy się Wam trochę ją przybliżyć. Będzie to dość specyficzne połączenie „Twisted Metal" z „Interstate'76". Z pierwszego tytułu zaczerpnięto przede wszystkim rodzaj rozgrywki – szalone, uzbrojone po zęby samochody, z drugiej zaś klimat i oprawę – po prostu lata siedemdziesiąte. Faceci w długich gatkach z dzwonowatym zakończeniem, fryz niczym pole kapusty po ataku szrapnelem. He,he, może i tak chodzili starzy... ale nie nasi. Dla części z Was są to raczej czasy historyczne (może nawet nie było Was w planach ;) jednak zarówno w modzie, jak i w temacie gier stają się coraz częściej wykorzystywane. Do Twojej dyspozycji autorzy oddają około 12 samochodów różniących się nie tylo wyglądem czy nazwą, ale przede wszystkim osiągami oraz dostępnym uzbrojeniem (karabiny, rakiety, lasery, bomby). Po pozytywnie zakończonych misjach będzie można za zdobytą kasę dokupować różne bajery, dopałki, nowe bronie itd. Na uwagę zasługują także ciekawie dobrane krajobrazy, po których przyjdzie nam szaleć – mamy więc gorące pustynie Nowego Meksyku, pola naftowe Teksasu, sady pomarańczowe Californi, a nawet pokryte śniegiem zbocza górskie Colorado. Grafika jest sugestywna, bogata w szczegóły i naprawdę szybka. Do tego dochodzą świetne efekty świetlne i wybuchy. Będzie też tryb multi-player – dwóch graczy na pewno, co do reszty nie wiadomo. Zawodowo wyglądają kraksy, a możliwość rozwalenie rakietą autokaru pełnego uczniów dodaje tylko grze smaczku. Czekamy z niecierpliwością... ***Baron Jack***

Będzie to dość specyficzne połączenie „Twisted Metal" z „Interstate'76".









Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Pyro Studios**
Premiera: **Czerwiec**

Commandos Behind Enemy Lines

Koniec roku 1940. Armie osi (dla przypomnienia: sojusz Niemiec, Japonii i Włoch) zawładnęły prawie całą Europą. Ich triumfalny pochód został zablokowany nad Kanałem La Manche, gdzie Wehrmacht przygotowuje się do ostatecznej inwazji na Wielką Brytanię.



Przygotowania do operacji „Seelowe" powoli zaczynają nabierać tempa, Kriegsmarine szykuje się do oczyszczenia Kanału a Luftwaffe już teraz zaczyna brać się za bary z royal Air Force. Jednak w Anglii istnieje pewien, bardzo ryzykowny plan – pomysł pułkownika Dudleya Clarka. Jest on prosty – zakłada stworzenie specjalnej jednostki, w skład której wejdą najlepsi żołnierze Jej Królewskiej Mości. Ludzie ci będą wykonywać najniebezpieczniejsze misje sabotażowe na tyłach wroga. Dzięki tym żołnierzom wojna skończyła się tak, jak naucają nas w szkole... „Commandos: Behind enemy Lines" to najnowsza propozycja firmy Pyro Studios. Z zapowiedzi autorów wynika, że będziemy mieli do czynienia z mieszanką strategii i elementów akcji, co deweloperzy określają jako real-time tactics. Akcja gry rozgrywa się na kilku frontach II wojny światowej. Zadaniem gracza będzie przeprowadzenie grupy żołnierzy przez najtrudniejsze misje dywersyjne, wymierzone przeciwko instalacjom i jednostkom niemieckiej armii. Do naszej dyspozycji oddano eksperymentalną jednoskę specjalną, złożoną z ochotników, którzy zgłosili się m.in.z Roal Marines. Po dobraniu składu, otrzymujemy szczegółowy raport dotyczący terenu, na którym rozgrywać się będzie następna misja. Dzięki temu raportowi możemy się dowiedzieć o ruchach wrogiej armii,jej liczebności, miejscach w które najlepiej uderzyć, oraz odpowiedź dotyczącą obranej strategii. Podobnie jak w „Jagged Alliance" każdy żołnierz ma własną charakterystykę. Dzięki niej możemy się dowiedzieć czy nasz człowiek będzie zdolny do podkładania ładunków wybuchowych, prowadzenia pojazdów (lądowych, morskich czy powietrznych), a także używania różnego rodzaju uzbrojenia. Autorzy obiecują, że będziemy mieli do czynienia z niesamowicie inteligentnymi przeciwnikami. Przykładowo, gdy komputer zauważy, że podejmujemy jakieś kroki w kierunku wykonania sabotażu, podejmie przeciwko nam odpowiednio środki bezpieczeństwa. Włączy alarm, przyśle straż i posiłki... Czyli wygląda na to, że będzie niezła zabawa. Misje będą odbywać się w czterech rejonach świata: Norwegii, północnej Afryce, Normandii i na froncie zachodnim. No to czas na trochę technikaliów! Gra będzie chodzić w standardowej SVGA. Będziemy mogli podziwiać wspaniały trójwymiarowy świat wraz z obracaną kamerką we wszystkie strony (coś a la „Syndicate Wars"). Poza tym będą trójwymiarowe modele pojazdów i budynków oraz ponad 50 typów jednostek wroga i budynków, support dla multi-playera, no i chyba najważniejsze – łatwy i intuicyjny interfejs obsługi.











To wszystko powoduje, że może to być potencjalny hit. No, ale zapowiedzi zapowiedziami, a wszystko okaże się „już" w czerwcu. Do tego czasu nasi domorośli „zielonoberetni" będą musieli obejść się smakiem albo zacząć trenować. Najlepiej od zdobycia kolejki na Kasprowy.

Szycha

Z zapowiedzi autorów wynika, że będziemy mieli do czynienia z mieszanką strategii i elementów akcji, co deweloperzy określają jako real-time tactics.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Raven Software**
Premiera: **Gwiazdka**

Heretic II

Zapewne pamiętacie „Heretica", zakręconą jak pęczek drutu gierę, w której naszym zadaniem było wyplenienie wszelakiego zła pałętającego się po świecie. A wszystko to w klimacie rolplejowego pogromu, w którym demony, duchy przeklętych i wszelakiego rodzaju biokrzyżówki rodem z najgorszych filmów grozy, próbowały nam przeszkodzić w dokonaniu zbożnego dzieła.





Może pamiętacie znajomą technikę First Person Perspective, która umożliwiła nam spojrzenie prosto w paszczę przeciwnika (głównie w celu umieszczenia tam odpowiedniej liczby „środków krzepiących"). W ostatnim tygodniu marca (tuż przed naszym prima aprilis, choć mamy nadzieję, że nie jest to tylko żart) wreszcie dotarły do nas informacje o... następcy tego niecodziennego tytułu. Firma Activision zapowiedziała oficjalnie, iż zajmie się dystrybucją nowego dzieła Raven. Ma on się ukazać tuż przed świętami Bożego Narodzenia, a dedykowana jest generalnie Pecetom pracującym pod Wingrozom 95 lub NT, o innych platformach na razie nie słychać. W kwestii ideologii.. rzecz dzieje się w wiele lat po zakończeniu akcji pierwszej części. Na całym kraju zaciążyło widmo śmierci, nieznana magiczna siła ściągnęła na jego mieszkańców śmierć (wzorem śrdniowiecznej „czarnej śmierci"), która powoli dziesiątkuje ludność. Jako Corvus, człowiek niegdyś wygnany do Zewnętrznego Świata przez D'spairl'a musi teraz robić za jednoosobowe commando, walczące z plagą. Jego zadaniem będzie przedzieranie się przez chaszcze porastające okoliczne lasy, forsowanie śmierdzących wód bagien czy obrywanie po głowie od spadających w mrocznych kanionach skał. Repertuar zachwycający, nieprawdaż. A jeśli do tego dodać nieco klasycznie rolplejowych dungonów, to chyba mamy wreszcie pełny obraz rozgrywki. No, niezupełnie... Fundamentalne zmiany zapowiadane są w dziedzinie grafiki. Goście z Raven kupili od iD-owców ich engine od „Quake II" i wsprzęgli go do swojego produktu. Ale nie zrobili tego tak po prostu. Wyobraźcie sobie, że zarzucono całkowicie metodę prezentowania pola gry metodą FPP. Tym razem zerkniemy na wszystko oczyma... Lary Croft! Umiejscowienie punktu widzenia podobnie jak w „Tomb Raiderze" powinno oddać nam w ręce jedną z najoryginalniejszych gier. System inteligentnych kamer i doskonałe oddanie szczegółów, powinny po prostu nas powalić. Sami ludzie z Raven twierdzą, iż ich produkt wytyczy nowe szlaki w dziedzinie gier 3D. Wszyscy miłośnicy, gier 3D, a weterani klimatów rolplejowych zwłaszcza... Czekajcie, bo warto! ***Jagd52&Sui-***

Tym razem naszym zadaniem będzie forsowanie bagien czy obrywanie od spadających w skał. Zaraz na początku.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **Fox Interactive**
Producent: **Gremlin**
Premiera: **III Kwartał**

N_2O

Oto w stajni Gremlina powstaje nowa rozwalanka dla gości, którzy nie boją się stanąć twarzą w twarz z diabolicznym połączeniem „Nanotech Warriora" i gry będącej dziś już klasyką - „Tempestem".

W najnowszym dziecku Gremlina powalić nas mają wspaniałe efekty graficzne, gdzie jedyna w swoim rodzaju technika oświetlania obiektów i wspaniałe, oteksturowane płaszczyzny będą przyprawiać nas o ból czachy. Programiści oddadzą nam do popylania nowy, wydumany obiekt, dzięki któremu będziemy mogli eksterminować wszystko co podejdzie pod lufy naszego quasikosmicznego pojazdu. Naszymi przeciwnikami będą alienopodobne kokony, z których po dostatecznie długim okresie inkubacji wykluwają się ohydne bestie gotowe rozłupać swoimi szczękami nasz pojazd. Do naszej dyspozycji stanie arsenał nie gorszy od tego jaki mieliśmy w obu poprzednio wymienionych grach, z „niewielkimi" dodatkami. Ot, choćby broń plazmowa, której tutaj wepchnięto aż pięć typów cechujących się zróżnicowaną siłą ognia. Dzięki niej nieustannie zwiększające się konto naszych punktów powiększyć się może jednorazowo nawet o dwadzieścia tysięcy jednostek. Na tę fruwającą ekstazę eksterminacyjną składa się ponad trzydzieści (konkretnie jest ich trzydzieści pięć) leveli wypełnionych po brzegi naszą wspaniałą mieszaniną mięsopodobną, czyli wrogami. Na dokładkę stwierdzić należy, iż pierwsze dziewiętnaście z nich to kaszka z mleczkiem, za to potem zaczyna się prawdziwy holocaust. A jeśli będziecie mieli trochę szczęścia to może nawet dobrniecie do sekcji specjalnych, gdzie trup ściele się gęsto.

Jagd52&Suicide



Jeśli będziecie mieli trochę szczęścia to może nawet dobrniecie do odjazdowych sekcji specjalnych.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **ION Storm**
Premiera: **Czerwiec**

Dominion Storm

Walka, podbój i kolonizacja. Znacie te hasełka? No pewnie, że znacie. W końcu przerzuciliście już co nieco tego sztuffu, nie? Od stareńkiego „Dune" do najnowocześniejszego wcielenia myśli RTS-owskiej w postaci „Totall Annihilation" czy nadciągającego z siłą stada słoni „Tiberian Sun".





Tym razem do stawki ma zamiar dobić „Dominion" z ION Storm. Według zamierzeń kierownictwa tej firmy, ich najnowsze dziecko powinno znokautować konkurencję. Jedną z kategorii, w jakiej „Dominion" chce objąć prowadzenie w tym wielkim maratonie jest grafika. Nasza najnowsza zabawka powinna popylać rozdziałce 1280 x 1024. Pole bitwy prezentowane jest w rzucie izometrycznym, co ostatnio staje się standardem w dziedzinie strategii real-time. Znajdziemy na nim tak zróżnicowane formy, jak tundra, las czy nawet pola lodowe i zalane lawą pola uprawne. Jeśli miłośnicy krwawych jatek jeszcze nie mają dosyć, to możemy Was zapewnić, że umieszczone w grze aż cztery rasy potrafią narobić niezłego zamieszania. Są wśród nich Ludzie (ponoć najlepsi żołnierze), Scorps'y (przerobione skorupiaki), Darkens'i (dysponujący ogromną siłą ognia potomkowie alienopodobnych przybyszy z odległej galaktyki) i wreszcie Najemnicy (Mercenaries), których internacjonalistyczne zbratanie, powoduje, iż dysponują olbrzymią siłą połączonych dwóch ras, ludzi i alienów. Zresztą walczyć będziemy także z przerażającą florą i fauną. Samo środowisko naturalne nie będzie biernie patrzyło na Twoje poczynania, ale weźmie udział w zwalczaniu wszystkiego co nazbyt gwałtownie zacznie ingerować w ekosystem. Sam teren poznamy dzięki umieszczeniu w grze podręcznego zestawu map, i on także będzie pomagał nam w umiejscowieniu wroga w terenie. Co do samej walki, to wreszcie będzie można bardziej zaingerować w infrastrukturę wroga, posyłając na niego chociażby odpowiednio zorganizowane „służby techniczne", dysponujące np. wirusami komputerowymi!. Nasze siły zwiadu poinformują nas nie tylko o najświeższych ruchach wroga, ale także sprawdzą teren pod kątem geologii gospodarczej. Obrona naszej bazy powinna opierać się nie tylko na znanych już nam środkach typu: wieżyczki czy ruchome środki ogniowe, ale uzupełniona zostanie także zaporami energetycznymi i siłowymi. Siły szykujące się do ataku będą wreszcie mogły posługiwać się monitorowaniem marszu, czyli będziemy mogli określić waypointy, wskazujące drogę nacierającym jednostkom. Ostra jazda bez trzymanki! ***Jagd52&Suicide***

Grafika w tej grze to prawdziwa żyleta! Upgradujcie sprzęt, warto! Nowa generacja RTSów nadciąga...

Platforma: **PC**
Wydawca: **GT Interactive**
Producent: **Rage**
Premiera: **Lato**

The War of Worlds

Już niedługo powinna się ukazać nowa gierka firmy GT Interactive (która nawiasem mówiąc wydaje coraz lepsze produkcje) pt. „Jeff Wayne's The War of the Worlds". Będzie to strategia utrzymana w modnej dziś konwencji czasu realnego (w skrócie RTS).

Pomysł inwazji Obcych na Ziemię nie jest nowy, ponieważ dokładnie 100 lat temu została wydana powieść H.G. Wellsa pod tym właśnie tytułem. GT Interactive postanowił w setną rocznicę wydania tej książki, zrobić grę, która naprawdę wygląda imponująco. Trzeba też zaznaczyć, że w Polsce książka „Wojna Światów" jest prawie zupełnie nieznana, natomiast na Zachodzie otacza ją swoisty kult. Amerykanie zrobili nawet kilka filmów (lata pięćdziesiąte) na podstawie tego utworu. Wyszło także kilkaset płyt z muzyką, zainspirowanych filmem, jak i książką. Dlatego też gierka może nie odnieść takiego hucznego sukcesu jak w Stanach, no ale jak już ktoś mówił jest to dziwny kraj. Wracając to gry, autorzy „odgrażają" się, że będzie to najbardziej zaawansowana technicznie strategia, w jaką przyjdzie nam grać. Żeby nie być gołosłownym, oto garść szczegółów: pięknie renderowana w wysokiej rozdzielczości grafika, w pełni trójwymiarowe obiekty, dynamiczne oświetlenie, jak i nieliniowa rozgrywka. Slogany sloganami, ale jak to wygląda w praktyce? Z załączonych screenów wynika, że obietnice autorów mogą zostać spełnione, ale to dopiero połowa droga do sukcesu. Aby gierka miała w pełni zadatki na bycie hitem, oprócz świetnej oprawy audiowizualnej, musi kusić wysoką grywalnością. Więc może pokrótce opiszę historyjkę gry. A brzmi ona tak: Już w XIX wieku ludzie zaczęli się zastanawiać czy inne planety są do zamieszkania. Ludzie zbiorowo zaczęli wierzyć, że możliwy jest kontakt z obcą cywilizacją. Jednak nie wiedzieli, że może to nastąpić tak szybko... 12 sierpnia 1898 Marsjanie zaatakowali Ziemię. Do rywalizacji o władzę (i przetrwanie na Ziemii przez ludzi) stanęły zastępy Marsjan i najpotężniejszej armii świata — Wielka Brytania. I tak za-





czyna się ciężka wojna, która musi zakończyć się zwycięstwem ludzi.

Co jeszcze będzie zawarte w pełnej wersji programu? Oto więc lista:
- kontrola nad pojazdami w powietrzu, na lądzie, pod wodą i pod ziemią.
- realistycznie odtworzony teren Brytanii przy wokorzystaniu map.
- podział na dzień i noc.
- ponad 50 minut oryginalnej symfonicznej muzyki skomponowanej przez Jeffa Wayne'a.
- możliwość zagrania Marsjanami (zupełnie inna taktyka i broń) ***Szycha***

Wypada mocno zacisnąć kciuki i czekać, aby premiera „The War of Worlds" nie została opóźniona.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SquareSoft**
Producent: **SquareSoft**
Premiera: **II Kwartał**

Bushido Blade 2

Rzadko się zdarza, aby wydawano kontynuację jakiejś gry w niecałe pół roku po premierze pierwszej części. Zdarza się to raczej w przypadku, gdy pierwsza część była niedopracowana i odzew klientów był nikły. Trochę inaczej ma się sprawa w przypadku produktu SquareSoft – ich gra bowiem na rynku japońskim ukazała się dużo wcześniej i zapowiedź drugiej części nikogo nie dziwi.





Mimo że gra ukończona jest dopiero w 50%, to firma już ujawniła o niej sporo interesujących szczegółów. Po pierwsze, planowane jest wprowadzenie kilku nowych postaci (na razie mówi się o trzech, ale można się raczej spodziewać większej liczby) i sporo nowych broni. Drugą sprawą jest lekkie uproszczenie systemu walki, przez co gra zyskuje nie tylko na dynamice, ale także na grywalności. Szczególnie ucieszy to zwolenników ostrego naparzania się po twarzach, dla których skomplikowane zasady bushido były czarną magią. Nie oznacza to jednak wcale odejścia od koncepcji walki będącej podstawą pierwszej części gry – można by zaryzykować stwierdzenie, że gra została przybliżona do europejskich realiów. Dość tych dywagacji, wracamy do gry. Zmianie uległo też sterowanie — teraz za ataki odpowiedzialne są tylko dwa klawisze: jeden gdy trzymasz miecz poziomo, a drugi pionowo. Praktycznie zniesiono też obronę w znaczeniu tego słowa, jaką zwykle spotykamy w bijatykach. Tym razem mamy do czynienia z techniką zwaną kenjutsu, która umiejętnie wykorzystana pozwala wojownikowi na obronę nawet w czasie ataku. Brzmi to może trochę niejasno, ale okaże się w „praniu", czy spełni swoje zadanie. Zwiększono także siłę i znaczenie walki w zwarciu — teraz silni przeciwnicy mogą Cię machnąć o ziemię z siłą adekwatną do swoich umiejętności. Oczywistą sprawą jest też poprawa grafiki i animacji — w końcu część pierwsza nie była ideałem. Po drugie, nie samą techniką gracz żyje – gra powinna także cieszyć oko i ucho. Znając jednak klasę SquareSoftu, co do tego nie mamy wątpliwości. Nasuwa się pytanie – czy europejski gracz zainteresuje się tym tytułem, gdy w perspektywie są gry bardziej oczekiwane („Tekken 3", „Dead or Alive"). ***Baron Jack***

Można by zaryzykować stwierdzenie, że gra została przybliżona do europejskich realiów.



Platforma:	N64, PC
Wydawca:	Acclaim
Producent:	Iguana
Premiera:	IV Kwartał

Turok 2

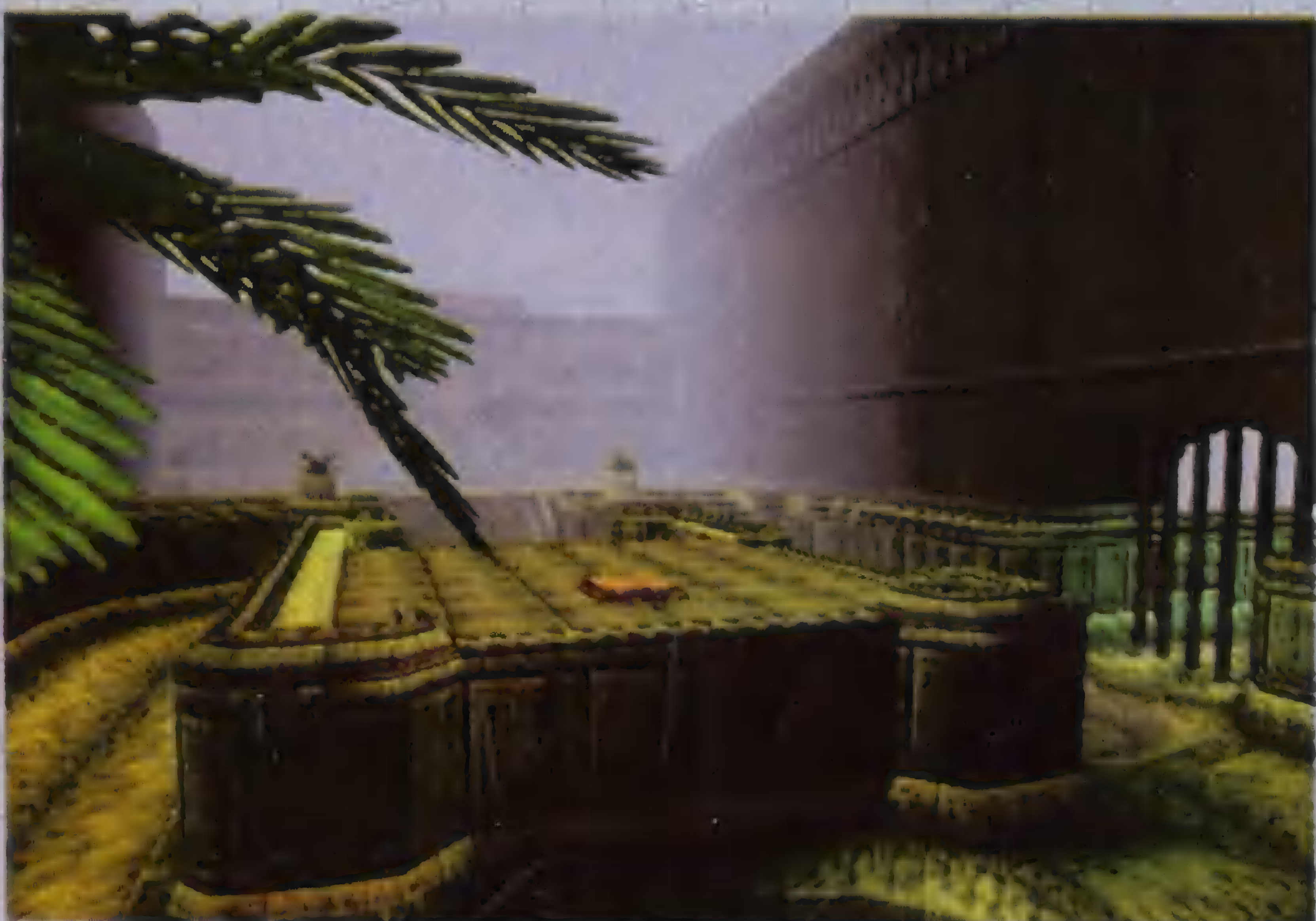
Chyba każdy kto się interesuje strzelankami FPP (first person perspective) słyszał o grze „Turok: Dinosaur Hunter". Gierka ukazała się kilka miesięcy temu, najpierw na konsoli Nintendo, a następnie została przekonwertowana na PC. „Turok" rzucał na kolana pięknem krajobrazów wirtualnego świata. Poza tym nowe rodzaje broni też robiły swoje.

Jak każda porządna gra, „Turok" też się doczekał swojego sequela. A ten ma poruszyć świat konsolowy. Zapowiadany jest jako wielki hit, który zdetronizuje rządzącego obecnie na Nintendo 64 „Golden Eye 007". „Turok 2" ma wykorzystywać specjalną technikę szybkiego odczytu danych, zwaną po angielsku „Hot Swap" (tłum. „gorące przemieszczanie". Dodatkowo trwają pracę nad dźwiękiem, który ma sprawić, że gracz poczuje się jakby naprawdę polował na dinozaury.



Gruntownej zmianie ma jednak ulec grafika, tak że gra ma wyglądać jeszcze bardziej realistycznie niż część pierwsza. Przyczynić mają się do tego zaimplementowane efekty światłocienia. Jednocześnie gra ma chodzić „normalnie", czyli bez żadnych skoków. W końcu konsola to konsola. Skoki są niedopuszczalne. Ze źródła, od którego zdobyłem te informacje, wynika, że zmianie mają też ulec przeciwnicy. Zbudowani z bardziej wygładzonych wieloboków mają wyglądać dużo bardziej realistycznie.

Na necie krążą plotki, że „Turok 2" będzie miał opcję gry multi-player. Jest to bardzo możliwe, a jeżeli tak się stanie to przypuszczam, że będzie ona miała bardzo dużą grywalność. Jeszcze jedną plotką jest drugi człon w nazwie. Pełny tytuł ma brzmieć „Turok 2: Seeds Of Evil". No nic... Na razie pozostaje nam jedynie spekulować, co będzie, a czego zabraknie. Powiadam Wam jednak, że szykuje się wielki hit. Zresztą screeny mówią same za siebie. Tak więc pozostaje nam tylko czekać. Czołem „Zabójcy" dinozaurów! ***Cthulhu***



Gruntownej zmianie ma ulec grafika, tak że gra ma wyglądać jeszcze bardziej realistycznie niż część pierwsza.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Virgin**
Premiera: **Czerwiec**

Viva Football

Zbliżające się Mistrzostwa Świata w piłce nożnej we Francji, są się pretekstem dla firm, aby wydawać gry związane z tym tematem.

Wiadomo, każdy fan po obejrzeniu meczu zasiądzie za konsolą/komputerem i postara się powtórzyć spotkanie po swojej myśli. O takich graczach pomyślał też Virgin Interactive, który na okres gorączki footballu planuje wydanie gry „Viva Football".

Zapytacie co takiego nowego i wyjątkowego będzie można znaleźć w tej grze? Jak się okazało, wiele. Po pierwsze, autorzy postawili sobie wysoką poprzeczkę w kwestii realizmu i licencji. Znalazły się więc wszystkie drużyny mistrzostw z dokładnymi nazwiskami, ponadto nie zabrakło stadionów państwowych (od Wembley w Anglii do The Sir Anerood Ruganth na Mauritiusie) – wszystko tak jak w oryginale. Zupełną ciekawostką jest umieszczenie „archiwalnych" składów – dzięki temu możesz zmienić historię mistrzostw – co byście powiedzieli na to, aby w 1974 roku wygrać z Niemcami na ich mokrym, monachijskim boisku. Teraz już nic nie stoi temu na przeszkodzie! Doszło nawet do tego, że starsze mecze można oglądać w czarno-białych barwach – klimat na całego. Warto przejść do kolejnego elementu, z którego producenci są bardzo dumni, czyli z oprawy gry. Gra ma pracować w podwyższonej rozdzielczości, przez co zyska nową głębię, a przede wszystkim dokładne odwzorowania zawodników, stadionów itp. Za standard można już uznać wykorzystanie systemu motion capture do ściągnięcia ruchów graczy – tu warto dodać, że za modele posłużyli gracze angielskiej drużyny klubowej Barnet. Komentarz oczywiście ma być prowadzony przez profesjonalistów, a muzyka będzie interesującym połączeniem techno i rocka. Na koniec trochę niesamowitych liczb – w grze mamy 987 drużyn, 16 224 graczy i 259 584 cech zawodników. Jest też 300 stadionów i...wystarczy. To na razie tyle – czekamy z niecierpliwością, gdyż jeśli wszystkie te rzeczy okażą się prawdą, to zapowiada się niezły hicior. Czego sobie i Wam życzę... **Baron Jack**







W grze mamy 987 drużyn, 16 224 graczy i 259 584 cech zawodników - jest też 300 stadionów.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Silicon Dreams**
Premiera: **Czerwiec**

World League Soccer

Eidos postanowił skopać nam... murawkę. He, he..

Tym razem twórcy zawodowych mordobić rzucają się na wody (raczej trawniczek) międzynarodowego futbolu. Właśnie w ich wydaniu powinniśmy na dniach obejrzeć najnowszą „gałę", pod wszystko mówiącą nazwą „World League Soccer". Producenci obiecują nam że nowy, rewolucyjny engine gry powali nas na kolana. A oprócz tego? Ponad 190 zespołów grających w 10 ligach (jest nawet japońska!). Ponoć niezwykle intuicyjny system obsługi programu i dwaj komentatorzy z Kanału 4 (Ray Wilkins i Peter Brackley). Zaskoczyć nas powinna też możliwość pogrania nawet we czterech (PSX lub wersja sieciowa na PC). Z rzeczy co najmniej kontrowersyjnych, to opcja zmiany pory dnia (mamy nadzieję, że autorom chodziło o pokazanie świetnego cieniowania, a nie wsadzenie na twarze piłkarzy gogli noktowizyjnych). Nasze głowy zmoczy deszczyk (dynamiczna pogoda, od deszczu po śnieg), komputerowi piłkarze wreszcie skończą liceum (poprawione AI), a nasze maszynki powinny wreszcie nacieszyć się nowo kupionymi kartami 3D. **Jagd52**









Ponad 190 zespołów grających w 10 ligach (jest nawet japońska). Niezwykle intuicyjny system obsługi programu i dwaj znani komentatorzy Ray Wilkins i Peter Brackley.

Asghan

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Grolier**
Producent: **Silmarils**
Premiera: **Lato**

Było sobie księstwo... to już było. Raz młody książę... psiakrew, to też już dawali. Przeklęci imperialiści, podjudzani przez... No, Wyszinsky, nie przeginaj! A więc skoro już wstęp mamy za sobą...



Początek jest jak z bajki. Pewien nieszczęsny następca tronu miał niefarta, jego dość pomyślna przyszłość legła w gruzach. Nie dość że utracił swoje dziedzictwo, to jeszcze zawistnicy porzucili go w jakiś ostępach leśnych i to żywego (głupcy!). Ale... nawet nie znamy jego imienia... oto i ono – Asghan. Że niby niekrólewskie? A co to komu szkodzi... No to co... pomożecie?!

Wszystkie te wygibasy będziemy musieli uskuteczniać w pięknej oprawie 3D. Jeśli już nieraz pomagaliście śmiercionośnej Larze, to tym razem wdziejecie pancerną misiurkę, w garść dostaniecie kawał żelaziwa (i będziecie mogli korzystać z toalety w sposób wertykalny). Giera prezentuje typową metodę doboru tzw. złotego środka. Zamiast totalnego holocaustu, będziecie musieli nietęgo wysilać mózgownicę. Połączenie klasycznej giery typu „zabij i zadepcz, sześciolatku" z elementami klasycznej gry przygodowej zawdzięczamy producentowi tego tytułu, a jest nim znana zapewne starszym czytelnikom „GK", francuska firma Silmarils. Tych jednak, którzy nie mieli okazji zetknąć się z jej dziełkami, informujemy, że to właśnie ta brać odpowiedzialna jest za niegdysiejszy hicior w postaci sagi o „Ishar". Połączenie rolplejowych korzeni z najnowszą technologią 3D pozwoliło w pełni wykazać się grafikom. Zobaczymy więc wśród scenerii w jakiej przyjdzie nam walczyć, średniowieczne zamki, mroczne lochy, z ociekającymi wodą ścianami, oświetlone mdłym światłem woskowych świec kamienne sale itp. Łącznie ponad 30 lokacji, w których będziemy się poruszać w stylu „tombraiderowym" lub „quakopodbnym". Na naszej drodze wyrosną postacie rodem z bajek czy filmów grozy. Pojedynki z gwardzistami, walające się kawałki spłazowanych mieszkańców lochów (a niewielu z nich przypominać będzie ludzi) czy potyczka z Obywatelem „Wawelskim", powinny zachwycić miłośników okresu zwanego średniowieczem i jego hipotetycznej odmiany – fantasy. Łącznie spotkamy ponad sześćdziesiąt postaci (większość z nich nie będzie pałała do nas miłością), a każda z nich powinna swą szczegółowością i realnością powalić nas z nóg. „Asghan" ukaże się w wersji PC, a nieco później także na PlayStation. Na co nieustannie liczą....



Jagd52&Suicide

Zamiast totalnego holocaustu, będziecie musieli nietęgo wysilać mózgownicę.

Uwaga weterani strategii real-time, czas wielkiego powrotu praojca nadchodzi!

Dune 2000

W poprzednim numerze umieściliśmy krótką zajawkę dotyczącą najnowszej produkcji Westwood. Zapewne wśród naszych czytelników znajdzie się grono osób nie pamiętających kultowego już praprzodka gatunku strategii real-time – „Dune II: Battle of Arrakis".



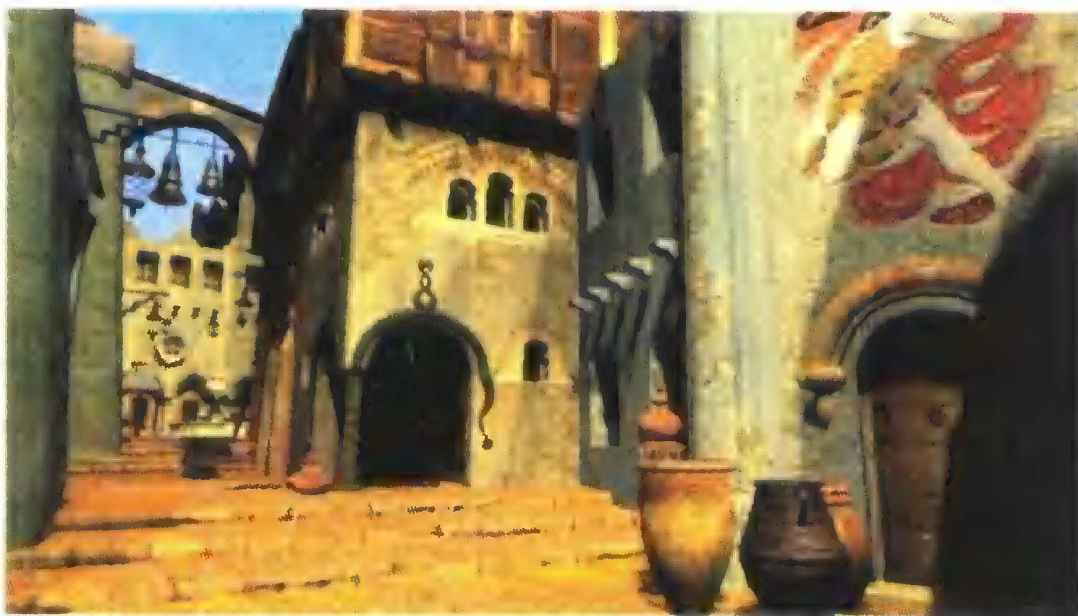
Gierę wydano kopę lat temu (na swej Amisi popylał w nią Wasz recenzent nim dorobił się kobiety i neronowskiej brody). Od tego czasu minęły wieki, przez nasze twardziele przeleciały tony stuffu, a w międzyczasie doczekaliśmy się ery kart 3D. I tak, wkraczając prawie w nowe tysiąclecie, programiści z „lasu" postanowili uczcić je odkurzając starego weterana.

W nowej wersji naszego hiciorka znowu będziemy przemierzać bezkresne pustynie planety Arrakis. Jak widać, nasze zwycięstwa w poprzedniej części gry nie przyniosły oczekiwanego rozwiązania w postaci wyłonienia ostatecznego zwycięzcy. Znowu do dyspozycji będziemy mieli aż trzy zwalczające się zajadle rody (Atrydów – to dla miłośników szlachetnych i uczciwych, Ordosów – kto mi powie skąd się wzięli i oczywiście Harkonenów – bad, bad, bad!). Wybór jednego z nich rzutować będzie nie tylko na dostępne nam „zabawki", ale i... architekturę! Wreszcie nasi graficy stwierdzili, że zawodnicy nie różnią się tylko kolorem koszulek klubowych. To co nam pokazano, było po prostu czystym zawodowstwem. Świetnie wyrenderowane obiekty (np. odjazdowe koszary Atrydów) po prostu cieszą oko. Wykonano je z wielkim smakiem, a niektóre z nich przypominają swoim kształtem wytwory późnego państwa rzymskiego z „drobnymi" naleciałościami industrialnymi. Ale na tym nie koniec. Przemodelowano nasze pojazdy (pozostawiając podstawowy zestaw: Quad z „mięchem armatnim") oraz cały garnitur środków defensywnych służących obronie naszych instalacji przed obcym najazdem. A propos instalacji, nareszcie będziemy mogli zbędne lub uszkodzone budynki sprzedawać (a mówią, że ojcowie od dzieci się nie uczą!).

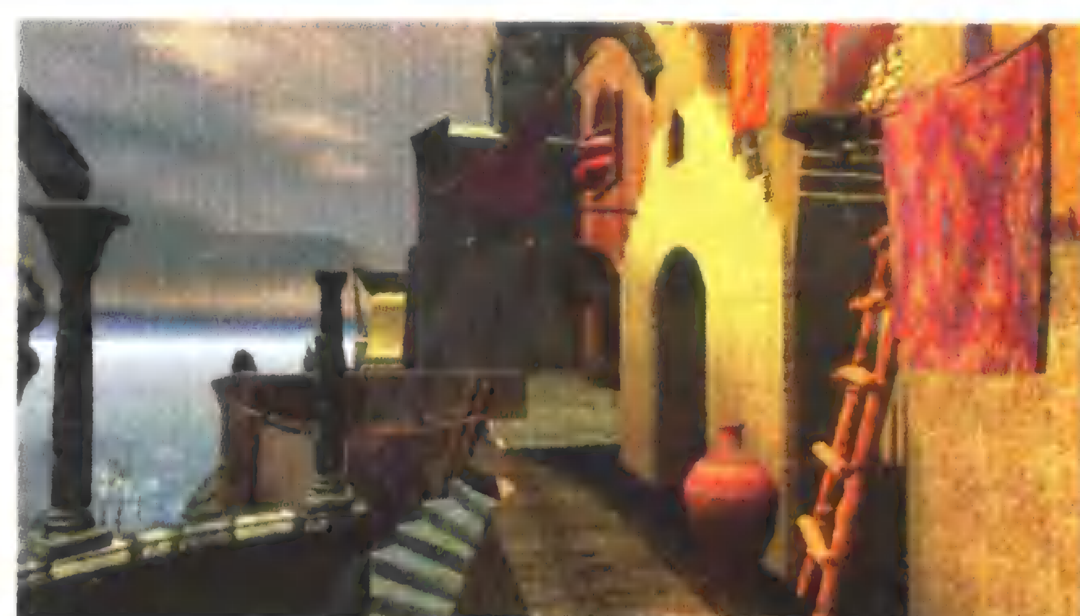


Co do innych środków prowadzenia walki – stosując metody pamiętające jeszcze Guderiana, zwrócono szczególną uwagę na działalność wojenną w powietrzu. Oczywiście preferowani są tutaj Atrydzi, których Ornitoptery są idealnym środkiem bojowym. Wraże radary nauczyły się je także rozpoznawać i już teraz możemy zalecić grającemu Harkonenami, by postawił na silną obronę przeciwlotniczą, zwłaszcza w późniejszych misjach. No właśnie, misje... „Dune 2000" pod tym względem zamierza dociągnąć do najnowszych produkcji strategicznych. Każda z nich poprzedzona będzie wstawkami full motion video (zakończenia misji także), dzięki którym będziemy mogli zapoznać się z naszym zadaniem. Sztab naszej armii znajdzie schronienie w przestronnych, klimatycznych (klimatyzowanych też, mamy nadzieję) wnętrzach namiotów (miłośnicy czasów Dariusza I będą mieli swój wielki dzień). To właśnie tutaj nasi wirtualni dowódcy, poklepując nas po potylicach, zechcą udzielić nam kilku BCU (Bardzo Cennych Uwag). A na wszystko to zgadzać się będziemy we wspaniałej oprawie graficznej, w której dynamiczne efekty świetlne, poprzecinane smugami spalin powietrze i zrywające słuchawki z uszu eksplozje będą... „szarą" codziennością. Samą grafikę odpalić nam będzie dane w szesnastu bitach (dla miłośników szybkości i właścicieli wolniejszych platform pozostanie tryb ośmiobitowy). Zresztą twórcy lojalnie ostrzegają, że bez Pentium 133 ich tytuł będzie tylko marną namiastką hitu, odartą z wszystkiego, nad czym biedziła się cała banda grafików. Jeśli to wszystko Wam nie wystarcza, to mamy teraz informację dla tych z Was, którzy przeczytali sagę pana Herberta (jeśli nie wiecie kim był ten gość, to musicie przełknąć co najmniej dwa sążniste dzieła traktujące o losach rodu Atrydów, bez tego – ani rusz). Wreszcie postawiono na tzw. „wolne nacje", czyli Fremenów. Ludzie pustyni mogą stać się cennymi współpracownikami, dzięki kontaktom z nimi będziemy mogli nająć siły „dzikich gęsi" czy rozpocząć dyskusje z lokalną gildią szmuglerów (pecunia non olet!). Możemy tylko pogratulować twórcom „C&C" pomysłu. Trzeba mocno trzymać kciuki i z zapartym stolcem czekać. Wszystko wskazuje na to, że będzie warto!

Jagd52&Suicide







Historia kołem się toczy. Kilka lat temu spotkaliśmy się w podobnym gronie i podobnych okolicznościach. Wtedy Avalon prezentował przed premierową „A.D. 2044", teraz niezmordowany Mirosław Limanowicz przywiózł do Warszawy najmłodsze dziecko Avalonu, grę „Reah".

Gry Komputerowe: Czy doświadczenia zdobyte podczas pracy nad „AD 2044" przydały się teraz, przy tworzeniu „Reah"?
Mirosław Liminowicz: Pytanie, jak rozumiem z gatunku tych oczywistych. Jasne, że się przydały! Począwszy od doświadczeń przy tworzeniu gry, poprzez odbiór rynkowy (co się graczom podobało, co nie), a skończywszy na sposobie promocji oraz negocjacji z wydawcami zachodnimi. Cała ta wiedza zdobyta przy pracy nad „AD 2044" zaowocowała, mam nadzieję, teraz.
GK: Myślę, że tak, gdyż w niczym nie umniejszając tu osiągnięć „AD 2044", Wasza obecna gra prezentuje się znacznie lepiej. Zawarliście też umowę z Project Two, firmą która wyda „Reah" na Zachodzie. Co to konkretnie znaczy dla Was i dla gracza?
ML: Nam pozwala wypłynąć na szerokie wody – Project Two jest w miarę młodą, ale drapieżną firmą. Z tego co wiem, rozpoczęli dość aktywną kampanię promocyjną „Reah". Dla graczy niewiele to zmienia, gdyż i tak staraliśmy się zrobić grę na światowym poziomie.
GK: Skąd jednak wziął się pomysł na grę? Czy mógłbyś wskazać na konkretne źródło inspiracji? I czy jest ktoś, kogo oficjalnie można by nazwać „ojcem/matką" „Reah"?
ML: Scenariusz gry powstał w wyniku „burzy mózgów" całego zespołu. Nie można chyba jednoznacznie określić, kto jest w największym stopniu autorem scenariusza. Ogólnie rzecz biorąc w „Reah" można doszukać się inspiracji literaturą SF i fantasy, ale trudno jest chyba znaleźć jakieś konkretne zapożyczenia.
GK: Faktem jest jednak, że obecnie na rynku dostępnych jest sporo gier bardzo przypominających „Reah", zarówno jeśli chodzi o mechanikę gry, jak i ogólne wywierane wrażenie, najbardziej znane to chyba „Riven" i „Atlantis: The Lost Tales", kilka innych tytułów ma się rychło ukazać, czym więc „Reah" różni się od nich? Co, według Was, powinno przekonać do niej gracza?
ML: „Riven" – grafika OK, ale w zasadzie statyczne obrazki, zagadki takie sobie. „Atlantis" – ciekawsze zagadki, za to grafika nie powaliła nas na kolana. W grze przygodowej najważniejsza jest przygoda. „Reah" tworzy klimat dzięki niezłej (mam nadzieję) oprawie graficznej i muzycznej. W tym klimatycznym świecie poruszamy się napotykając coraz to nowe zagadki do rozwikłania. W zasadzie cała gra jest jedną wielką zagadką, której części w trakcie zabawy układają się w niespodziewaną całość...
GK: Wspomniałeś tu grafikę, która, moim zdaniem, jest faktycznie mocnym atutem „Reah". Jak jednak wyglądała praca nad nią? Ile czasu jest potrzebne, by osiągnąć tak wspaniały rezultat – mam tu na myśli zwłaszcza animowane przejścia między lokacjami, jak również w pełni animowane obroty, jakie gracz może wykonywać w każdej z lokacji?
ML: W sumie około 18 miesięcy pracy grafików i komputerów... Wymagało to, niestety, mrówczej pracowitości i dokładności. W naszym wypadku każdy mebel stojący na środku pomieszczenia musiał być najpierw zaprojektowany, a następnie narysowany z każdej strony, no może z wyjątkiem podstawy. W wypadku gier operujących statycznymi tłami wystarczy dopracowanie elementów frontowych. Niebagatelne znaczenie miał też czas renderowania poszczególnych klatek animacji. Wahał się on od kilku do kilkudziesięciu minut na jedną klatkę (PP200, 256 MB RAM). Wprawdzie w momentach największych spiętrzeń renderowało prawie bez przerwy 5 maszyn (łącznie miały prawie 1 GB RAM!!!), ale gdybyśmy mieli jeszcze rok czasu do premiery, to „Reah" prawdopodobnie trzeba by było wydać na 6 dyskach DVD, a nie CD...
GK: Również muzyka jest bardzo dobra – macie zresztą plany wydania jej jako zwykłego kompaktu muzycznego...
ML: To już nie są nasze plany... Muzyka rzeczywiście jest dobra – to zasługa zespołów związanych z wytwórnią SPV, która zupełnie niezależnie wyda kompakt z muzyką z gry.
GK: Wracając zaś do samej „istoty" gry – „Reah" jest grą pełną łamigłówek. Skąd braliście na nie pomysły?
ML: Myślę, że łamigłówki są mocną stroną naszej gry. Zabawa nie polega głównie na przestawianiu różnych dźwigni lub zapadek i obserwowaniu efektu. Każda zagadka w grze ma swoje logiczne rozwiązanie, a przeważnie i logiczne uzasadnienie... Pomysły? Być może rozwiązane kiedyś testy na inteligencję, być może przeczytana kiedyś książka „Lilavati"?
GK: A jak badaliście przydatność danej łamigłówki – istniał „tester" sprawdzający czy jest ona „do przejścia", czy też w tym względzie polegaliście wyłącznie na swoim instynkcie?
ML: Instynkt, niestety, ma tu niewiele do powiedzenia. Matematyczne algorytmy i godziny testów. Tak właśnie się teraz robi gry...
GK: Może zdradzisz tutaj, która z łamigłówek Wam osobiście wydaje się najciekawsza?
ML: Najciekawsza? Nie wiem. Na pewno odwrócone wieże Hanoi powinny dostarczyć niezłej zabawy.
GK: Wspominając teraz okres tworzenia „Reah", co podczas realizacji projektu sprawiło Wam najwięcej kłopotów?
ML: Konieczność odrzucania całego mnóstwa grafiki i animacji – 6 płyt CD to i tak już wystarczająco dużo.
GK: A z czego jesteście najbardziej zadowoleni?
ML: Z efektu finalnego oczywiście! Mówiąc konkretnie – wszystkie sceny wideo wydają się być całkiem niezłe.
GK: I ostatnie pytanie, tradycyjne już chyba: czy macie jakieś plany na przyszłość?
ML: Kolejne gry!
GK: Dziękuję za rozmowę i życzę owocnej pracy!

Rozmawiała: Patrycja

Ruszamy Na Podbój Świata...

Reah









Najlepsza konsolowa gra tego roku nadchodzi! Szykujcie się, bo oto nadciąga rewolucja.

Tekken 3



Na tę grę oczekiwało miliony graczy na całym świecie i oto ich marzenia spełniły się dnia 26 marca tego roku. Tego bowiem dnia gra ukazała się w wersji japońskiej, którą bezzwłocznie „łyknęliśmy" dla Was.



Wielu graczy i oficjeli z gazet zastanawiało się, czy jest możliwe pełne przekonwertowanie tytułu z automatów, gdy w tym drugim siedziała dużo potężniejsza płyta główna. Okazało się, że dla Namco (jakby ktoś nie wiedział, producentów gry) nie ma rzeczy nie możliwych i po raz kolejny udowodnili, że potrafią wycisnąć z naszej szarej skrzynki wszystko co najlepsze. Nie ma sensu rozwodzić się nad fabułą, gdyż szkoda na to miejsca, a i tak nie uległa ona zmianie w stosunku do wersji Arcade. Skupmy się wiec na zmianach jakie wprowadzono w wersji konsolowej. Przede wszystkim dodano dwa nowe tryby rozgrywki: Tekken Force oraz Tekken Ball, które są bardzo ciekawą alternatywą dla znudzonych (niemożliwe z założenia) pozostałymi trybami. Pierwszy jest tzw. chodzoną bijatyką, to znaczy, że wybierasz zawodnika i przemierzasz nim różne plansze, bijąc się z kilkoma przeciwnikami na raz. Po każdym etapie dochodzisz do bossa, którego zabicie powoduje zakończenie gry. Proste, ale diabelnie pomysłowe. Drugi to jeszcze zabawniejszy tryb, w którym oprócz walki z przeciwnikiem należy odbijać piłkę plażową, która gdy opadnie na ziemię powoduje stratę energii.

Teraz zajmijmy się tym, czego najbardziej się obawiano – strat jakości w stosunku do automatowej wersji. I tu muszę uspokoić wszystkich. Namco dokonało cudu i przeniosło „Tekkena 3" w praktycznie niezmienionej formie. Grafika, najwyższa rozdzielczość, superszybka animacja postaci i niesamowity dynamizm walk po prostu wbijają w fotel. Gdy po raz pierwszy zasiadłem do gry okrzykom radości i podniecenia nie było końca. Mało nie oszalałem z radości, gdy zobaczyłem w akcji moją ulubioną postać – Eddy'ego Gordo. Jego styl walki, zwany Capoeira, jest połączeniem walki i tańca, przez co wygląda po prostu super. Ponadto znajdziemy także postacie walczące takimi stylami jak: aikido, kung fu, karate, ninjitsu, taekwondo a nawet wrestling. W wersji na PlayStation dodano także kilka nowych postaci, przede wszystkim jednak zabawnego, mangowego smoczka o imieniu Gon. Jest on jednak bardziej ciekawostką niż poważnym zawodnikiem. Wielu graczy bardzo obawiało się usunięcia trójwymiarowych teł. Okazało się, że nie było zbytnio kłopotów ze zrobieniem tego, tym lepiej dla Nas. Nie można też narzekać na muzykę i efekty dźwiękowe. Profesjonalne ścieżki dźwiękowe utrzymane w klimacie hard rocka, jazzu i techno wspaniale współgrają z dynamiczną akcją na ekranie. Nawet miłośnicy renderowanych filmików będą ukontentowani, gdyż każda postać (nawet dodatkowa) ma swoje filmy, i co najlepsze, są one szybkie, ładne i pełnoekranowe. Co do sterowania i liczby ciosów, to także i tu wiernie trzymano się oryginału. Wszystko trzyma się kupy, najłatwiejsze ciosy wyprowadzą wszyscy amatorzy a autorzy zapowiadają obsługę najnowszego pada o nazwie Dual Shock (trzęsący pad analogowy), który jeszcze bardziej zwiększy realizm gry i doznania grającego. Warto więc czekać do września (wtedy to ma odbyć się oficjalna, europejska premiera gry) i wydać każde pieniążki, gdyż gra jest na pewno tego warta.

Baron Jack







recenzje

Cześć! Maj przynosi nam kilka naprawdę wystrzałowych produkcji. Tylko u nas zdobędziecie kompletne informacje o najnowszym polskim hicie, „REAH". Recenzja oraz wywiad z autorami giery, do których przeczytania zapraszamy. A na naszym cedeku olbrzymie demo tej gigantycznej produkcji. Może dzięki temu programowi Polacy wreszcie zostaną zauważeni na Zachodzie, trzymamy kciuki za Project Two, dystrybutora „REAH". Soniarze powinni natychmiast przerobić text naszego nieocenionego Barona Jacka, „Grand Tourismo" zapowiada nową jakość na Stacji. Pełny odjazd! Rolplejowców uraczy opisem trójwymiarowego „Die by the Sword" Suicide (odlotowa giera, nie tylko dla ortodoksów!) a miłośnicy gęboklepanek nacieszą oczy trzecim wcieleniem „Tekkena". Stratedzy? Dziadzio Jagd ma dla Was „Star Wars: Rebellion", złóżcie dzięki Kayakashowi, solidnie się narobił przy tej gierze. No to... czytać! ■

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji



DIE BY THE SWORD PC — 94



REBELLION PC — 84



BATTLEZONE PC — 94



GEX 2 PSX — 95



GRAN TURISMO PSX — 98



CARDINAL SYN PSX — 84

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26–35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.) W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36–50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85–90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówe{, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Slaughter (Tycjan Bielecki) – Gra we wszystko co dobre, głównie dynamiczne gry akcji.
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
CeFeK (Michał Cegła) – najbardziej wykręcony gość w redakcji. Symulacje, strategie, samochodówki itd.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od gier na Saturna, mordobić i strzelanek FPP.





Star Wars:

Dawno, dawno temu, w bardzo odległej galaktyce istniało potężne imperium zła. Jego jedynym władcą był niejaki Palpatine – chodząca odpowiedź na pytanie „dlaczego należy dbać o cerę".

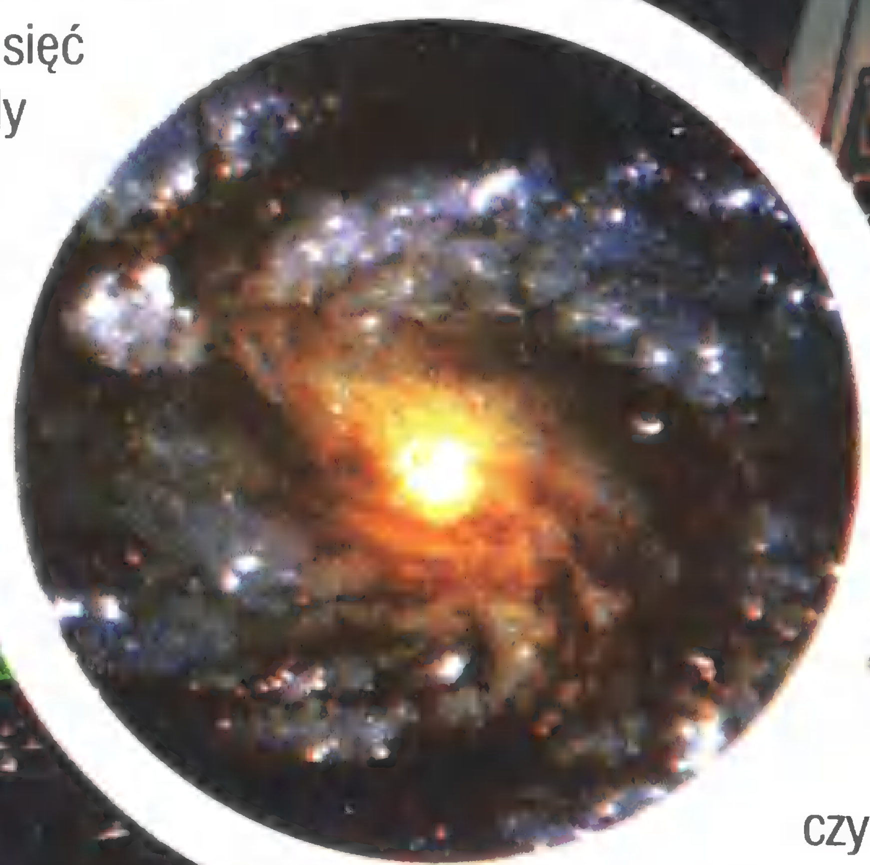
Całymi dniami siedział sobie na tronie i ziewał, aż tu pewnego dnia dotarła doń wiadomość, że gdzieś na obrzeżach galaktyki zebrała się grupka niebezpiecznych dziwaków. W chorych umysłach tych odmieńców powstał plan obalenia tyrana i przejęcia władzy. Imperator zniesmaczony tymi knowaniami postanowił rozwiązać powstały problem w typowy dla siebie sposób – zabić, spalić i ograbić (niekoniecznie w tej kolejności). Wybudował sobie miniplanetkę z wielkim laserem i władował na nią swojego zaufanego astmatyka o imieniu Visir... Vader. Długo by opowiadać o mających później miejsce wydarzeniach: grunt, że koniec końców Gwiazda Śmierci wyleciała w powietrze, a Vader cudem uniknął śmierci. Nieoczekiwane zwycięstwo rebeliantów spowodowało, że większość planet odłączyła się od imperium, ogłosiła neutralność lub wręcz przyłączyła się do rewolty.

W tym momencie do akcji wkraczasz Ty graczu. Właśnie dostałeś dwie oferty – jedną od rebeliantów, drugą od imperium. W obu napisane jest mnie więcej to samo: „Wygraj dla nas wojnę, cena nie gra roli". Od Twoich poczynań zależeć będą dalsze losy galaktyki, więc zbierz się w sobie i do dzieła.

Czym to się je?

Na wstępie podkreślę, że „Rebellion" nie jest typowym RTS-em i zapewne spisywałaby się równie dobrze jako gra turowa. Nie mamy tu widzianej z góry mapy, ale czas płynie równie nieubłaganie, jak chociażby „C&C". Kolejną ważną sprawą są wszelkie zasady. Na pierwszy rzut oka jest ich strasznie dużo, ale w rzeczywistości opanowanie wszystkich nie powinno nikomu zająć więcej niż godzinę. Stojące poniżej głównego ekranu roboty bardzo ułatwią oswajanie się ze światem Gwiezdnych Wojen i już na początku zafundują Wam wykład pod tytułem „Co jest do czego", w przyszłości natomiast będą informować o wszystkich ważniejszych wydarzeniach. W „Rebellion" RTS-ową mapkę zastępować będzie sporych rozmiarów galaktyka, podzielona zależnie od Waszego wyboru na dziesięć do dwudziestu systemów. Każdy układ planetarny składa się z dziesięciu ciał niebieskich mogących pomieścić określoną liczbę fabryk i kopalni. Nie są to liczby stałe i w trakcie gry mogą ulec zmianie. Mają na to wpływ takie czynniki, jak naturalne kataklizmy czy długotrwałe bombardowania. Ta druga przyczyna jest o tyle istotna, że pozwala stosować taktykę spalonej ziemi, czyli wyjaławiania planet, mających zaraz wpaść w łapy wroga. Bardzo ważną, jeśli nie kluczową funkcję pełnią w „Rebellion" zasoby. Są one niezbędne do prawidłowego funkcjonowania Twojego państwa, więc staraj się unikać sytuacji, w których wskaźnik Resources będzie się znajdował na minusie. Jeżeli jednak do tego dojdzie i stan ten będzie się utrzymywał przez dłuższy czas, to któraś z Twoich jednostek może się ni z tego ni z owego rozpaść. Resource pointy dostajesz jednorazowo – pięćdziesiąt za każdą parę rafineria-kopalnia, a wydajesz przy zatwierdzaniu budowy danej jednostki. Kiedy zostanie ona zniszczona, odzyskujesz wydane punkty, więc nie ma mowy o wyczerpaniu surowców.









Liczba dostępnych w grze jednostek nie jest imponująca: po dziewiętnaście statków (w tym Gwiazda Śmierci), pięć jednostek naziemnych, cztery typy oddziałów specjalnych. Poza nimi istnieją jeszcze postaci czy raczej bohaterowie będący na naszych usługach. Każdą grę będziecie zaczynać ze stałym ich zestawem, który można z upływem czasu poszerzać przeprowadzając rekrutację. Każda postać posiada kilka współczynników, które pozwolą określić czy mamy do czynienia z byle klepaczem, czy wyrafinowanym strategiem lub dyplomatą. Imperialni bohaterowie prawie zawsze będą mieć wysokie cechy przywódcze, podczas gdy rebelianci doskonale sprawdzać się będą jako szpiedzy i sabotażyści. Problem starć w kosmosie rozwiązano całkiem nieźle, chociaż





INFO	
Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Rebellion





grafika pozostawia wiele do życzenia. Nasza armia podzielona jest na eskadry myśliwców i grupy operacyjne, w których skład wchodzą większe statki. Na początku bitwy obie floty stoją naprzeciwko siebie, by po chwili ruszyć do frontalnego ataku. Najpierw walczą myśliwce, a po chwili rozpoczynają wymianę ognia cięższe statki. W większości przypadków wystarczy minuta, aby można było określić kto zwycięży. Jeżeli istnieje ryzyko przegranej, to nie czekaj, aż któremuś z Twoich statków wysiądzie hipernapęd, tylko bierz nogi za pas. Sytuacja komplikuje się, w chwili, gdy przeciwnik dysponuje statkiem uniemożliwiającym ucieczkę. Wtedy Twoją jedyną szansą jest atak wszystkimi siłami na tę właśnie jednostkę. Komputer dowodzi swoją flotą raczej marnie. Jeżeli ma przewagę, atakuje frontalnie, jeżeli nie ucieka. W chwili, kiedy w skład Twojej armady wchodzi statek blokującym wykonanie hiperskoku, komputer nie mogąc się wycofać, głupieje i atakuje na oślep. Taka taktyka z reguły kończy się zniszczeniem wszystkich jego statków, przy niewielkich stratach własnych.

Jeszcze jedno spostrzeżenie – autorom gry należą się duże brawa za to, że udało im się ustawić rozgrywkę tak, aby jej akcja potoczyła się podobnie jak w filmie. Przez większość czasu przeważa imperium, zmuszając rebeliantów do ciągłej ucieczki i prowadzenia wojny podjazdowej.

Jak grać, by wygrać

Grę zaczynasz posiadając kontrolę nad kilkoma planetami, niewielką armią i paroma charakterami. Dla obu stron sytuacja wygląda podobnie, z tym że flota kosmiczna imperium jest nieco mocniejsza. Na początku skoncentruj się na rozbudowie sił i robieniu zapasów. Przede wszystkim zaprzęgnij do roboty podległe Ci postaci rozrzucone po statkach i planetach. Wybierz te z wysoką umiejętnością Dyplomacy i roześlij je po pobliskich neutralnych planetach, aby zdobywały poparcie dla Twej sprawy. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, to po około pięćdziesięciu dniach zaczną się do Ciebie przyłączać kolejne ciała niebieskie. Teraz zajmij się rozbudową infrastruktury. Tworzenie planet uniwersalnych, nie jest w „Rebellion” dobrym pomysłem. Lepiej wyznaczyć w systemie dwie, na których znajdować się będą tylko i wyłącznie zakłady produkcyjne, a resztę wypełnić kopalniami i rafineriami. Tak przygotowany możesz zacząć szykować się do wojny. Tworząc flotę nie zapomnij o transporcie dla jednostek naziemnych, bez których nie będziesz mógł podbijać kolejnych planet. Nie lekceważ także roli myśliwców, bo w większej grupie potrafią zrobić większy bałagan niż największy krążownik. Atakując wrogie terytorium zajmuj się najpierw niszczeniem rafinerii i kopalń, w miarę możliwości unikając konfrontacji z większymi siłami. Kiedy przeciwnik zacznie odczuwać braki w zaopatrzeniu, postaraj się zająć jego kwaterę główną. O ile imperium ma swoją stolicę niezmiennie na Couruscant, o tyle baza rebeliantów może się przemieszczać między planetami, przez co ciężko jest ją zlokalizować. Drugim warunkiem, jaki musisz spełnić jest ujęcie lub zabicie dwóch określonych postaci przeciwnika (dla imperium będą to Mon Motha i Luke Skywalker, a dla rebeliantów Darth Vader i Imperator Palpatine). I tu znowu jasna strona mocy ma łatwiej, gdyż Imperator przez prawie cały czas siedzi na Couruscant, a Vader prawdopodobnie sam wpadnie Ci w ręce. Kiedy spełnisz wszystkie warunki zwycięstwa, możesz sobie w nagrodę obejrzeć krótki filmik i zaczynać od początku.

Jeżeli rzuciliście już okiem na screeny, to dziwicie się pewnie dlaczego nie daliśmy na nich lepszej grafiki? Odpowiedź jest prosta – bo takowej nie ma! Patrząc na „Rebellion” odnoszę wrażenie, że czas zatrzymał się dla ludzi z Lucasa cztery lata temu. Ekran główny jest zadziwiająco podobny do tego z „Master of Orion”, ale na początku nie zwróciłem na to uwagi. Dopiero, kiedy zobaczyłem bitwę, dotarło do mnie, że coś tu zostało porządnie spaprane. Wszelkie większe statki wyglądają paskudnie, a myśliwce nie są zrobione w trzech wymiarach. Każda grupa jest przedstawiona jako statyczny obrazek, więc lepiej walki myśliwców oglądać z daleka. Eksplozje pojawiają się na trafianych statkach zawsze w tym samym miejscu, a lasery zachowują się jak pociski naprowadzane i skręcają za celem. W sumie ze wszystkich rzeczy związanych w „Rebellion” z grafiką, jedynie sekwencje filmowe stoją na dobrym poziomie i bronią honoru LucasArts.



Moc na pewno nie była z twórcami grafiki „Rebellion”.

Ocenienie „Star Wars: Rebellion” nie jest wcale takie proste. Dzieło LucasArts nie jest może wyjątkowo dopieszczoną grą, ale ma w sobie to coś, co sprawia, że nie można odejść od komputera. **Kayackash**



Grafika 55%	Grywalność 94%
Oryginalność 85%	Dźwięk 88%

Tylko grafika nie pozwala mi przyznać „Rebelion” wyższej oceny!

WERDYKT 84%

Tak się składa, że w lutym nie doświadczyliśmy wysypu interesujących nowości i byłem zmuszony męczyć nawet takie trupy jak „Command & Conquer" czy „Magic Carpet". Na szczęście w tym miesiącu twórcy gier sprężyli się i pokazali, że mogą jeszcze zrobić coś ciekawego i oryginalnego, bo oto w moje chciwe rączki wpadło świetne połączenie strategii czasu rzeczywistego i symulacji– „Battle Zone". Nie sądziłem, że Activision będzie zdolna w tak krótkim czasie po „Heavy Gear" wydać drugą dobrą grę, a tu bach! Dostajemy „Battle Zone", które jest jeszcze lepsze, od poprzednika. No, przedstawiłem swoje zdanie o grze, teraz postaram się zarazić Was entuzjazmem.







Battlezone



Aaach, kocham wiosnę! Za oknem świeci słoneczko, śpiewają ptaszki i kwitną kwiatki... Zaraz, kogo ja właściwie próbuję oszukać? Przecież, jak jest każdy widzi: raz ulewa, kiedy indziej zamieć śnieżna albo jedno i drugie z piorunami – tak, wiosna to jest to! Dobra dobra, ale co to ma wspólnego z grami? Głupie pytanie, jest to po prostu wymarzona pogoda dla wszelkiej maści graczy komputerowych, bo godziny spędzone przed ekranem monitora możemy tłumaczyć padającym na zewnątrz deszczem.



Jako pierwsze pod nóż pójdzie tradycyjnie już intro. Ogólnie rzecz biorąc, wygląda jak brat bliźniak tego od „Heavy Gear'a", czyli zero fabuły i sto procent totalnej rozpieruchy. Okraszająca to wszystko grafika prezentuje się naprawdę ładnie, choć, jak na mój, gust wszystko jest trochę za bardzo rozmyte. Pozwolę sobie (a kto mi zabroni?) napisać o tym to, o czym w demku zapomniano, czyli historyjce. Cała rzecz dzieje się w XXX wieku, na Ziemi panuje pokój, motylki latają, gracze grają, a chomiki chomikują – innymi słowy pełna harmonia. Gdzie tu okrutny, pochłaniający miliony ofiar konflikt zapytacie? Ano, w kosmosie, na powierzchniach planet układu słonecznego, gdzie nasi bracia ze Wschodu, zjednoczeni pod sztandarem z czerwoną gwiazdą, po raz koleny walczą z imperialistycznymi świniami zza Atlantyku. Przyczyna waśni nie jest wcale błaha, chodzi mianowicie o pozostałości pradawnej cywilizacji obcych, na które trafili sowieci, a które natychmiast zapragnęli mieć Amerykanie. Nie jest to może najgenialniejsza bajeczka, ale w zupełności wystarczy do skopania kilku tyłków i spalenia kilku miast (no może trochę sie zagalopowałem...). Pewnie chcielibyście wiedzieć, na czym będzie polegać Wasza rola, otóż zostaniecie typowym połączeniem klepacza i mózgowca, do którego kompetencji będzie należało budowanie, dowodzenie i (przede wszystkim) strzelanie do wszystkiego co nawinie się pod lufę.



Fabuła jest, intro jest... teraz danie główne, czyli wszystko to, co „BattleZone" ma nam do zaoferowania. Zacznijmy od ogólnego zarysu misji. Tak więc Funkcję surowca pełnią tu walające się gdzieniegdzie kawałki metalu. Za ich zbieranie odpowiedzialne są tzw. Scavenger'y pełniące tu funkcję podobną do Peonów z Warcraft'a, czyli takich popychadeł od brudnej roboty. Oczywiście wszystko byłoby zbyt proste, gdyby do szczęścia potrzebny nam był tylko jeden surowiec, więc autorzy postanowili dodać jeszcze gejzery będące źródłem zasilania fabryk. Sposób korzystania z nich jest dość nietypowy, bo trzeba do takiego ustrojstwa podjechać (dosłownie) budynkiem i dopiero wtedy może on spełniać swoją funkcję. Z reguły misje zaczynamy z Recyclerem– wielkim, powolnym i nieuzbrojonym... czymś, mogącym produkować kilka podstawowych jednostek. Poza tym kierowany przez nas ludek prawie zawsze siedzi sobie w jakimś pojeździe; raz jest to czołg, innym razem Scout. Z takiego „łunochoda" będziemy kierować podległymi nam siłami, a w razie czego włączamy się do bezpośredniej walki. A właśnie, pewnie wszystkich was interesuje, jak wygląda w „BattleZone" wymiana zdań (tych rozrywających, przeciwpancernych, kumulacyjnych i Bóg raczy wiedzieć jakich jeszcze...), więc może od razu załatwimy ten temat. Widowiskowość starć nie podlega dyskusji, jucha leje się na prawo i lewo, malownicze eksplozje co raz rozświetlają ekran, a my nie zdejmując ręki z „fajera" wykrzykujemy w stronę wrogów setki obraźliwych epitetów. Sterowani przez komputer wojacy są całkiem wymagający, choć walka jeden na jeden z reguły kończy się ich przegraną. Nie stosują żadnych wyrafinowanych taktyk, a manewry przez nich wykonywane bardzo często się powtarzają. Na przykład kiedy „wejdziesz wrogowi na ogon", to możesz być pewien, że po chwili wykona lekki zwrot w prawo, więc posyłasz tam po-

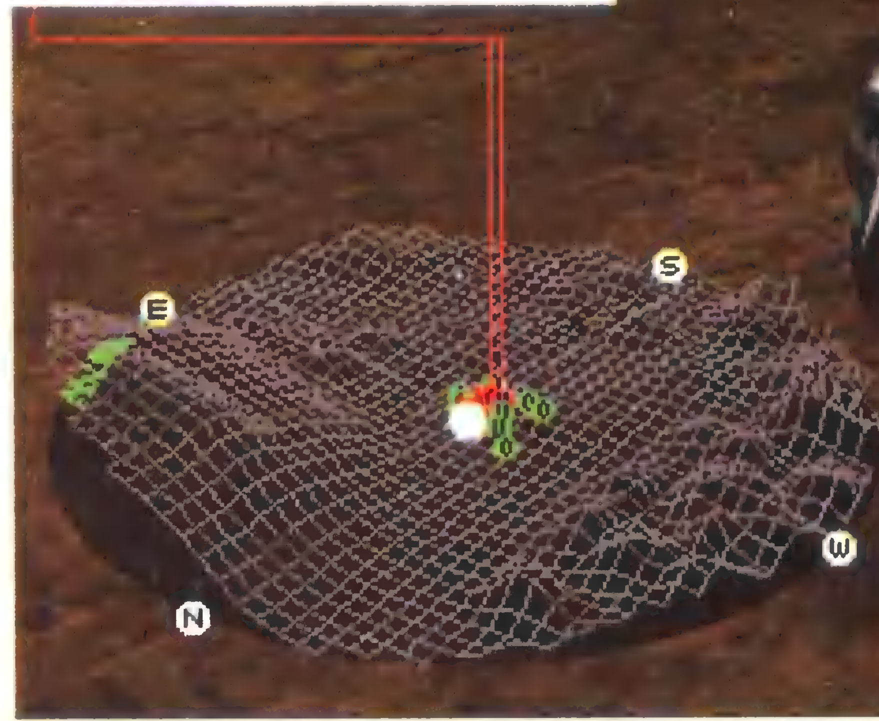
INFO

Wydawca:	**Activision**
Producent:	**Activision**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**159.00**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 120 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95**









ciski i wiesz na pewno, że dotrą do adresata. Podobny poziom prezentuje komputer, jeśli chodzi o strategię i rozporządzanie jednostkami– jego siły prawie zawsze atakują z jednego kierunku, a jeżeli straci jakiś budynek, prawie na pewno go nie odbuduje.

„BattleZone" nie jest grą, w której będziecie wysyłać przeciwników setkami na tamten świat. Panuje tu równość i nie licząc nadzienia (czyli was), każdy pojazd, który zajmujecie, jest takim zwykłym „jednym z wielu" i przyjmuje obrażenia równie ochoczo, co wszyscy inni. Na nasze szczęście każda maszyna bojowa ma coś takiego jak katapulta (tak! nawet ruscy ją mają!), więc kiedy wasz „wózek" zmieni się w kilka kawałków rozżażonego metalu, wy będziecie już prawdopodobnie wywijając nóżkami opadać ku ziemi. Kiedy już jej dotkniecie, zaczyna się taka jakby gra w grze, polegająca na dotarciu na piechotę do własnych oddziałów, zajęciu następnego pojazdu i powrocie na front. Wbrew pozorom nie jest to takie łatwe; pewnie, do dyspozycji macie karabin plazmowy i snajperkę, ale i tak byle Scout dwoma strzałami posyła was na tamten świat, poza tym jest jeszcze coś takiego jak lawa. Ciepełko jakim promieniuje, nie służy najcięższym czołgom, więc pod żadnym pozorem nie urządzajcie sobie przez nią pieszych wycieczek, bo po mniej więcej dwóch sekundach zamienicie się we frytkę. Będzie was to niekiedy zmuszało do okrążania ogromnych jeziorek magmy, co przy niedużej prędkości poruszania się na piechotę, może zająć piekielnie dużo czasu. Jak już wcześniej wspomniałem „Battle Zone" to gra równych szans i we wszystkich jednostkach mają katapulty, toteż kiedy radary nic nie wykazują, a was coś dziubie w pancerz, to możecie być pewni, że gdzieś niedaleko stoi sobie wrogi pilot i stara się was ułuc za pomocą swojego „kapiszonowca". Jeżeli jesteście wredni, to przywalcie mu z głównego działa, a jeżeli szkoda wam amunicji, to po prostu go rozjedźcie. Teraz odnośnie amunicji... otóż mam złą wiadomość– autorzy nie przewidzieli niewyczerpalnych jej zapasów, więc będziecie musieli ograniczyć swoje sadystyczne zapędy i szanować każdy pocisk. Jest jeszcze coś, chodzi mi o brak oddzielnych naboi do CKM-u i działa. W ich miejsce mamy energię, która zasila wszystko i jeden strzał z większej broni „kosztuje" kilka lub kilkadziesiąt pocisków do mniejszej. Mam odnośnie tej nowinki mieszane uczucia, ale przecież nawet gdybym się oflagował i zagroził, że naślę na autorów gry CeFka i tak nic by to nie zmieniło, więc lepiej udawać i że mi to nie przeszkadza. Na koniec słów kilka o uzbrojeniu, bo chcecie pewnie wiedzieć, jakie to narzędzia zagłady ma w swoim arsenale „BattleZone". Tak więc mamy do dyspozycji przeróżne działa, moździerze i oczywiście nieśmiertelnego minigun'a. Twórcy gry wprowadzili też kilka wymysłów swej chorej wyobraźni i zaserwowali nam takie dziwadła, jak kontrolowane trzęsienia Ziemi czy miny magnetyczne przyciągające wszystkie obiekty z okolicy (nawet pociski). Ta ostatnia broń, o tyle przypadła mi do gustu, że można jej użyć zarówno do zgubienia pościgu, jak i wyjątkowo wrednego rozprawienia się z przeciwnikami – ściągnięty w okolice miny praktycznie nie może się ruszać, a wszelki ołów z okolicy jest instalowany dokładnie w jego zadku. Zalety zaletami, ale grając w „BattleZone" można niestety znaleźć niedociągni cia – chodzi mi tu głównie o niewielką liczbę dostępnych w grze jednostek i to, że obie strony konfliktu dysponują tym samym sprzętem. Ponadto, grając Rosjanami mamy od razu do dyspozycji wszystkie typy pojazdów, przez całą kampanię nie dochodzi nic nowego i nie muszę chyba mówić, że po kilku misjach zaczyna wiać nudą. To chyba jedyna większa wada „BattleZone", reszta to po prostu kawał świetnej roboty.

Są rzeczy, które człowiek co najmniej raz w życiu zrobić powinien. Jedną z nich na pewno jest zagranie w „BattleZone".

Grafika, jaką raczy nas „BattleZone", jest zrobiona po mistrzowsku. Nawet bez akceleratora 3D wszystko wygląda bajecznie, a jeżeli gra odpalona jest na sprzęcie z owym cackiem, to nie można po prostu oderwać wzroku. Wszelkie efekty, takie jak eksplozje, wyglądają bajecznie, a przy tym wszystko nadal działa bez zacięć. Chociażby takie kontrolowane trzęsienie ziemi (możecie je podziwiać w intrze), które powinno przyprawić każy sprzęt o zadyszkę, wygląda prześlicznie i nie ma mowy o żadnych skokach. Jeżeli jeszcze macie jakiegoś „Monstera", to przygotujcie się na szok. Najtrafniej określił to mój kumpel, który wybełkotał, że po raz pierwszy widzi coś takiego, żeby intro wyglądało gorzej od grafiki z gry.

Dźwięk jest chyba najsłabszą stroną „Battle Zone". Generalnie wszystkie odgłosy brzmią całkiem sympatycznie. Często właśnie dzięki nim będziecie się mogli zorientować, czy to, czym mierzy w was przeciwnik, rozniesie wasz pojazd na kawałki, czy ledwie zadrapie lakier. Muzyka jest delikatnie mówiąc monotonna, chociaż momentami potrafi stworzyć całkiem fajny klimat.

Kayackash





Grafika 97% Grywalność 94%
Oryginalność 96% Dźwięk 87%

Po kilku godzianch spędzonych przed „BattleZone" nawet największa maruda zakwili z zachwytu. Jak to mawia RedNacz „zawodowstwo"!

WERDYKT 94%











Cardinal Syn

INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**Kronos**
Data wydania:	**Maj**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Można by przypuszczać, że w dobie oczekiwania na rewolucję, jaką jest „Tekken 3", nic nie może zaskoczyć graczy. Grupa Kronos spróbowała jednak szczęścia. Zobaczmy jak sobie poradzili.

Nie wnikając w rodowód firmy, wymyśliła ona dość ciekawą historię, ubrała ją w szatki świetnej grafiki i wydała na rynek. Historia rozpoczyna się w dziwnej krainie, gdzie trwają niekończące się wojny między pięcioma klanami. Wojny są krwawe i tak naprawdę nikt nie wie czym spowodowane. Pewnego dnia pojawił się starzec, który zebrał przywódców wszystkich klanów, podzielił magiczną księgę na pięć części i rozdał między zwaśnione strony. Potem ulotnił się szybko, mając nadzieję, że zrobił swoje. Niestety, pokój trwał bardzo krótko – walki rozpoczęły się na nowo z jeszcze większą zażartością. Wtedy zjawiła się nagle tajemnicza kobieta obdarzona wielką mocą magiczną. Wzięła od klanów fragmenty księgi, z ich pomocą stworzyła trzy wielkie miecze i obiecała je zwycięzcy turnieju. Zebrało się więc kilkunastu wojowników, aby walczyć na śmierć i życie o nagrodę.

Tryby

Gra oferuje nam standardowe tryby rozgrywki, spotykane we wszystkich porządnych bijatykach – Tournament (właściwa gra z wątkiem fabularnym), Vs Player (pojedynek z drugim graczem), Survival, Team Battle oraz Trening. W opcjach znajdziemy cztery poziomy trudności, liczbę rund, głośność, regulowanie czasu, możliwość wyłączenia krwi, power-up'ów oraz tzw. hazardu (czyli „przeszkadzajek" na planszach). Wracając do trybów, mam pewne zastrzeżenia do trybu treningowego. Można w nim bowiem ćwiczyć tylko comba, podczas gdy standardowych ciosów nie ma – nie jest to wielki problem, gdyż te ostatnie są wypisane w instrukcji gry, jednak umieszczenie ich w grze nie byłoby chyba czymś trudnym. Poza tym, reszta opcji jest jak najbardziej standardowa i niczym szczególnym się nie wyróżnia.

Postacie

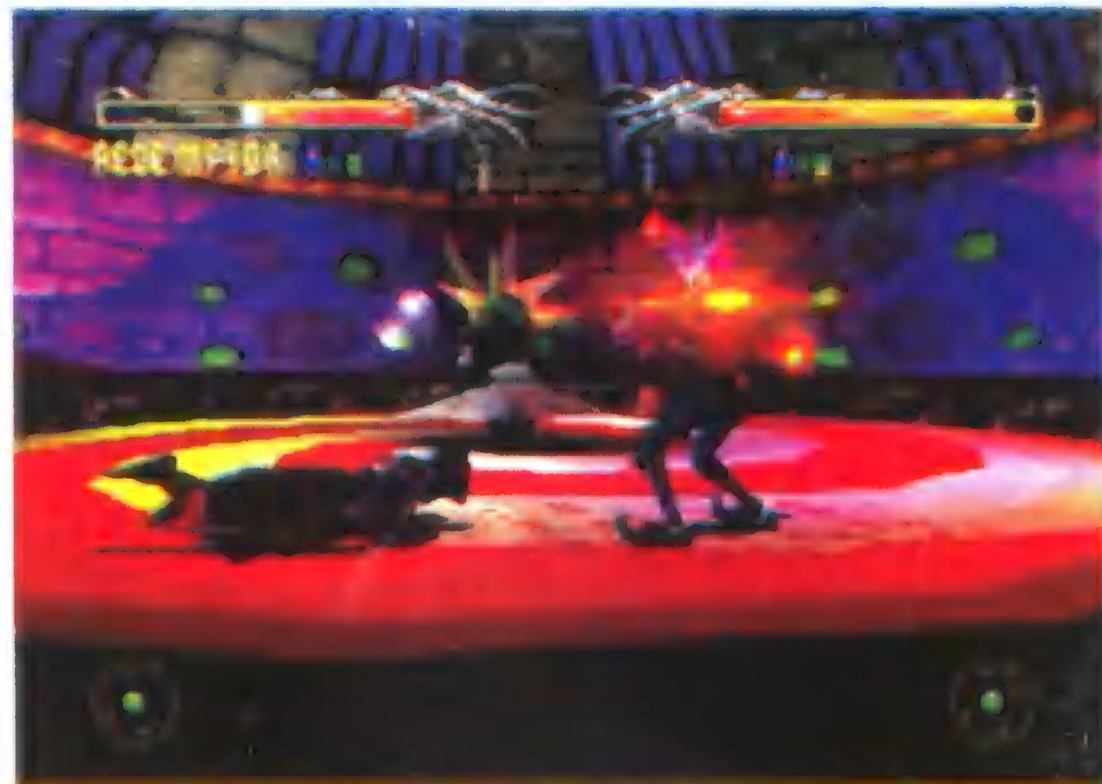
Postacie w grze są bardzo dobrze przemyślane, różnią się od siebie nie tylko wyglądem, ale także szybkością, stylem walki, siłą i wytrzymałością. Mamy więc szybkiego błazna i złodzieja, także wolniejszych, ale za to bardzo silnych, Vanguarda i McKriega. Są też postacie pośrednie, które wybiorą osoby bardziej uniwersalne. Wszystkich bohaterów jest osiemnastu, z tym że na początku mamy dostęp tylko do ośmiu. Gdy jednak postaramy się przejść grę na poziomie Hard lub wyższym, wtedy odblokujemy sobie tzw. sub-bossa, z którym walczymy przed pojedynkiem z Syn (główna sprawczyni zła). Tu jednak da się zauważyć zbyt duże podobieństwo sub-bossów do postaci, którymi kończymy tournament – różnią się one wyglądem, planszą i niektórymi combosami. Technika wal-

















ki, cechy fizyczne, dźwięki wydawane w trakcie walki są identyczne. Mimo to, warto jest mieć wszystkie postacie, gdyż razem z ich odblokowaniem otrzymujemy możliwość grania na nowych planszach.

Grafika i dźwięk

Trzeba przyznać, że firma Kronos zrobiła kawał dobrej roboty - grafika naprawdę jest świetna. Zaczynając od postaci — bogato teksturowanych, kolorowych, szybko animowanych, poprzez cudowne, trójwymiarowe plansze, a kończąc na starannie renderowanych wstawkach filmowych (intro, historia postaci i outro dla każdego wojownika). Tym jednak, na co zwróci uwagę większość graczy jest krew. Tak, podobnie jak w serii „Mortal Kombat", także i tu zdecydowano się na dodanie dużej ilości tej substancji organicznej, lejącej się po planszach. Jest to jednak najlepiej zrobiona opcja we wszystkich bijatykach. Krew nie tylko wygląda najbardziej naturalnie, ale przede wszystkich zostaje na podłodze, ścianach, a nawet na ciałach wojowników (wystarczy przyjrzeć się zbroi zwycięzcy po zażartej walce — jest ona lekko pogięta i pochlapana posoką). Mogą się też podobać rozmaite efekty świetlne. Zaczynając od smug, jakie zostawiają poruszające się bronie, poprzez kontry aż do wybuchów bomb, stróżek światła w ciemnych jaskiniach czy blasku ognia w ciemniejszych planszach. Trochę gorzej jest z muzyką i efektami dźwiękowymi. Nie jest ich dużo, powtarzają się dość często i średnio trzymają klimat walki.

Sterowanie

W tej kwestii także zastosowano kilka nowatorskich rozwiązań. Kursorami poruszamy się do przodu i do tyłu, ale także w głąb ekranu, co spowodowało konieczność zmiany ustawienia przycisku odpowiedzialnego za skoki. Na szczęście comba i ciosy specjalne są łatwe do wykonania i nie wymagają małpiej zręczności w palcach. Podobnie jest z fatalities. W tej grze wykonuje się je podczas walki, w ostatniej rundzie, a nie po zakończeniu pojedynku. Te są dość efektowne i krwawe, ale przede wszystkim realistyczne, czego nie można było powiedzieć o serii „MK". Dobrym rozwiązaniem jest też możliwość ingerencji w combosy — nie jest to może dowolne tworzenie sekwencji ciosów, ale można częściowo zmieniać kierunki uderzeń, przez co słabszy przeciwnik obrywa niezłe baty. Warto też napomknąć o obsłudze pada analogowego, dzięki czemu gra zyskuje trochę płynniejsze sterowanie postaciami, ale combosy wykonuje się trudniej. Myślę, że ciekawym rozwiązaniem byłoby zaaplikowanie obsługi Dual Shocka (jakby ktoś nie wiedział, to jest to analog z funkcją wstrząsów), jednak zważywszy na fakt, że nie wiadomo czy pad będzie rozprowadzany poza Japonią, jest to raczej pobożne życzenie.



Grywalność

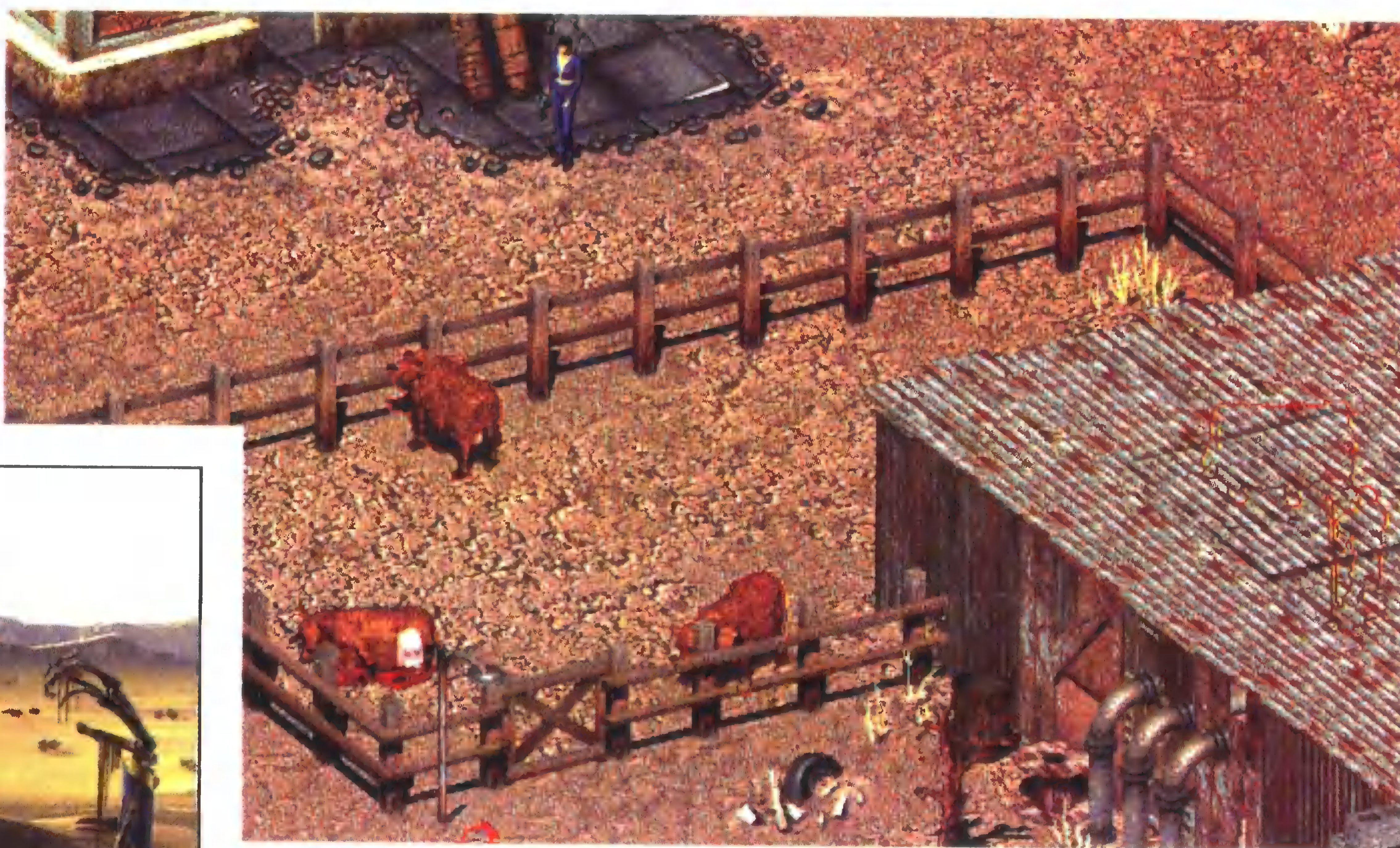
W tym miejscu można pogratulować autorom — gra jest naprawdę świetna. Dodanie do standardowej bijatyki pełnego, trzeciego wymiaru, dodatkowych power-upów (zwiększenie mocy broni, eliksiry odnawiające energię) oraz przeszkadzających elementów krajobrazu (kolce, wózki, lawina, strzałki, sufity itp.) spowodowały, że gra jest ciekawa i wciągająca. Ponadto spora liczba ciosów specjalnych i Fatality czynią ją miłą dla oka. Trochę gorzej jest z realizmem walki. Zbyt dużo jest w niej przypadkowości — zdarza się, że osoba, która pierwszy raz zasiada do gry może rozwalić starego wyjadacza, bardzo szybko wciskając jeden klawisz. Trudno jest przyjąć jedną taktykę — czasem pokonuje się przeciwnika używając jednego ciosu. Jeśli jednak komuś to nie przeszkadza, można powiedzieć iż jest bardzo grywalna, szczególnie na dwóch graczy. Niech za przykład posłuży konkurs na I Mistrzostwach Polski w Grach Komputerowych w Poznaniu, gdzie zorganizowaliśmy konkurs z nagrodami w tej grze. Ludzie nie tylko mogli zobaczyć przedpremierową gierkę ale także pograć sobie po konkursie. Chętnych było tylu, że konkurs trwał ponad trzy godziny, co zresztą wydatnie przyczyniło się do mojej kondycji fizycznej i psychicznej po jego zakończeniu (prowadzenie takiego konkursu to nie tylko przyjemność, ale też ciężka praca). Kibice i zawodnicy bardzo chwalili sobie produkt Kronos, z czym się w pełni zgadzam. Podsumowując, gra jest produktem bardzo dobrym, *ale nie doskonałym. Ma kilka usterek* i drobnych wad, o których wspomniałem wcześniej. Jest naprawdę wciągająca i w wielu elementach bardzo nowatorska. Ponadto bardzo dobrze trzyma klimat średniowiecznych pojedynków — rycerze, magowie, elfy w zamkach, lochach itp. Jeśli więc lubisz bijatyki, to jest to pozycja niemalże obowiązkowa — długo nie znajdziesz na tyle dobrej i oryginalnej gry. Przy okazji uważam, że powinna być ona sprzedawana z ostrzeżeniem o dużej dawce przemocy, która występuje nie tylko podczas pojedynków, ale także w wielu renderowanych przerywnikach (niektóre są naprawdę brutalne i nie należy ich pokazywać małym dzieciom). ***Baron Jack***

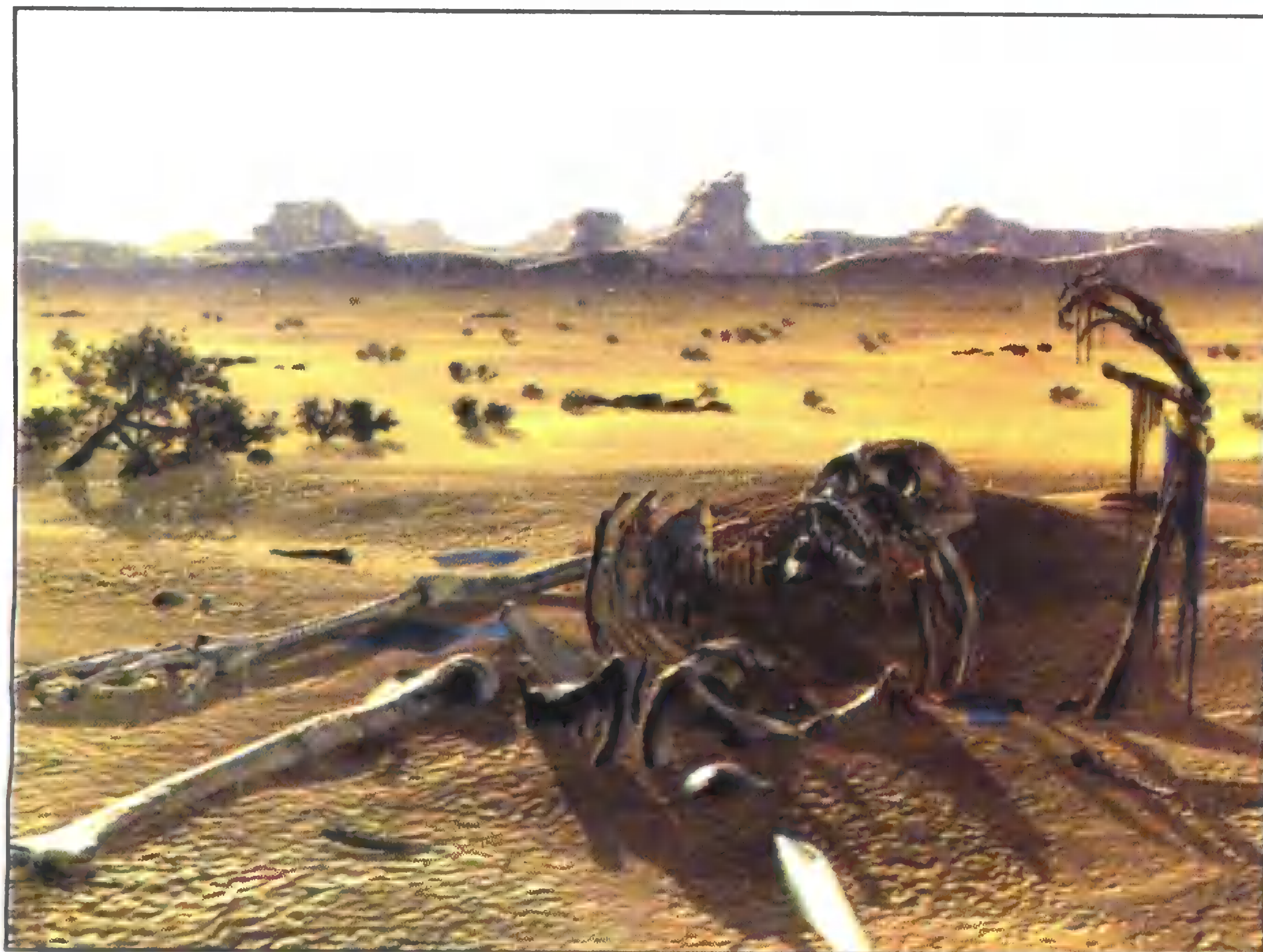
Grafika 91% Grywalność 89%
Oryginalność 78% Dźwięk 73%

Bardzo nowatorska produkcja z wieloma fajnymi elementami, świetną grafiką i dużą dozą grywalności. Szczerze polecam!

WERDYKT 85%







Fallout

Wielu gości wmawiało nam, że gry role-playing skończyły się. Mówili: niby produkuje się jakieś erpegi, no ale sami spójrzcie, to przecież totalne shity. To już zmierzch gatunku. Okazuje się jednak, że tak nie jest...

Gdy dostaliśmy „Fallouta" Jagd 52 po ujrzeniu na pudełku napisu „A post nuclear role playing game", przez kilka chwil w zdumieniu drapał się w potylicę, zastanawiając się co zrobić z tym fantem. Po chwili, spryciura przypomniał sobie, że Suicide zadeklarował się kiedyś, że ma tak duże poczucie humoru, iż może brać do recenzji każde łajno i nie będzie miał z tego powodu wyrzutów sumienia. Chłopak pomyślał sobie – całkiem słusznie zresztą – że każdy nowy rolplej to kupa gówna, tak wielka jak serial „Power Rangers" i oddał go do recenzji w moje, czyli Suicide'a łapki. Jakież było moje zdziwienie, gdy po kilku godzinach okazało się, że... do diabła, trzeba to powiedzieć wprost – ta giera jest wprost wspaniała!

Szwarce rzeczywistość

Jako zagorzały fan tego gatunku i jak by nie było jego weteran, przypomnę na początku moje podejście do recenzji erpegów. Otóż moim zdaniem najważniejszą rzeczą jest sposób realizacji fabuły. Tak naprawdę nie ważna jest ona sama w sobie, bo jak wszem i wobec wiadomo w grach tego typu siłą rzeczy jest ona sztampowa aż do bólu. Rzecz zawsze zbiega się do tego, aby kogoś zabić lub odnaleźć (ewentualnie odnaleźć jakiś przedmiot, tak jak np. w „Fallout"). Ważne jest to, w jaki sposób osiągniemy cel: czy będziemy wykonywać znacznie uatrakcyjniające rozgrywkę podmisje, bić się z duszą na ramieniu, kombinować jak zdobyć papu lub lekarstwa, z radością patrzyć na to jak nasz konusek zdobywa większe doświadczenie lub po prostu z napięciem oglądać i słuchać daną grę. Powiem to bez tzw. owijania w bawełnę: „Fallout" pod tym względem zrealizowany jest prawie rewelacyjnie! Ale po kolei – zacznę od fabuły. Chyba nie zdziwię nikogo stwierdzając, że jest ona tak samo sztampowa i prosta jak w modnym obecnie filmie „Titanic". Żyjesz w świecie, przez który przetoczyła się wojna atomowa. No wiesz, standardowe klimaty – szczury mutanty, ludzie bez mózgów (choć takich typów można spotkać i w rzeczywistości), dwugłowe krowy, dresiarze i skażona woda. I tu tkwi problem – żyjesz w atomowym bunkrze, który zasilany jest oczyszczaną wodą. Okazuje się jednak, że maszynka do uzdatniania wody poszła w tzw. bruzdy, tak więc zarówno Tobie, jak i twoim współlokatorom grozi śmierć. Oczywiście nie poddajecie się – ponieważ w bunkrze nikt nie dysponuje technologią jego wytwarzania, ktoś rzucił pomysł, aby wyruszyć na jego poszukiwanie. Jako że w pobliżu nie było innego frajera szczęśliwy traf padł – tadaaaaa właśnie na Ciebie! Tak więc ruszasz w drogę, bo zapasów wody wystarczy tylko na 150 dni.

INFO	
Wydawca:	Interplay
Producent:	Interplay
Data wydania:	Maj
Cena:	165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

I Bóg stworzył...

Oczywiście, aby coś zrobić trzeba najpierw istnieć. Z tego powodu przystępujesz do generacji postaci, którą będziesz kierował. Możesz pójść na skróty i wybrać którąś z trzech podstawowych lub stworzyć własną. Jeśli wybierzesz wariant drugi, obejrzysz sobie rasowy generator postaci z gier role-playing. Jest tu po prostu wszystko: od kilku podstawowych cech (siła, percepcja, charyzma, inteligencja etc.), poprzez kilkanaście różnorodnych umiejętności (posługiwanie się bronią, wytrychami, umiejętność leczenia, targowania się czy reperowania), po tzw. dodatkowe rysy (np. szybki metabolizm). Najważniejsze jest jednak to, że wszystkie te przymioty mają zasadniczy wpływ na Twoje wirtualne alter ego! Po wykreowaniu bohatera udajes~ się w podróż. Cały obszar jest podzielony na 15 lokacji. W momencie gdy chcesz przejść do innej, kierujesz się do wyjścia – na włączonej mapie pojawią się wszystkie możliwe do zwiedzenia lokacje. Wybierasz jedną z nich i poruszasz się – warto to podkreślić – na mapie! Jest to moim zdaniem dobre rozwiązanie, gdyż nie traci się czasu na szwędanie i oglądanie scenerii. Podczas podróży możesz się natknąć na świntuchów nastawionych do Ciebie anty. W takim wypadku widok przełącza się na standardowy (czyli rzut izometryczny), podobnie jak po dojściu do wyznaczonej lokacji. Oczywiście nie są one dostępne od razu – nowe są zaznaczane na mapie po zdobyciu określonych informacji od osób spotkanych w mieście. Jak już wspo-







mniałem wcześniej, w grze znajduje się 15 lokacji. Na pierwszy rzut oka wydaje się to być mało, jednak podczas rozgrywki znajdzie się sporo podzadań do wykonania, dzięki którym gra nabiera rumieńców i nie nudzi się przez dłuższy czas. Wielowątkowość fabuły to niewątpliwie największa zaleta „Fallouta".



Bullet in your head!

Kolejną mocną stroną opisywanej giery jest system bitewny. To najlepsze rozwiązanie, z jakim miałem przyjemność się zetknąć. Normalnie gra toczy się w czasie rzeczywistym, gdy zaś dochodzi do potyczki program przechodzi automatycznie w system (yep – oddajmy hołd naszej punkowsko-grunge'owej tradycji) turowy. Panie i Panowie rozróby w „Fallout" to po prostu czysta (choć oczywiście uproszczona) strategia! Każde działanie jest punktowane: wymiatasz serią z kałasza – płacisz więcej niż przy machaniu nożykiem, dajesz sobie w żyłę w celu regeneracji sił witalnych – płacisz mniej niż za rzut granatem, wchodzisz do inwentarza – bulisz (wraz ze wzrostem poziomu, istnieje możliwość zmniejszenia kosztów większości działań) kilka punktów. Inną ciekawą rzeczą jest to, że ważne jest, w które miejsce trafisz swojego przeciwnika! Możesz mu np. odstrzelić łepetynę (co jest oczywiście trudne) i posłać go od razu do piachu lub naparzać w korpus i mieć nadzieję, że gościu nie jest ubrany w jakiś tytanowy pancerzyk. Na ciele Twojego wroga jest osiem miejsc, w które możesz trafić – wcelowanie w każde z nich wpływa odmiennie na wysokość spadku jego sił witalnych. Podczas walki mogą Ci się przytrafić losowo następujące zdarzenia: brak amunicji, zacięcie broni, utrata „action points", upuszczenie broni, spudłowanie i trafienie w kogoś innego. Jeśli nadal jeszcze myślisz, że to nic takiego, informuję Cię, iż możesz ulec zatruciu, skażeniu radioaktywnemu lub oszołomieniu, podczas którego nie możesz wykonywać żadnych ruchów. No i co? Przyznacie, że wygląda to bardzo zachęcająco? Zapewniam Was, że tak jest i w praktyce!

Audio-wideo i podsumowanie

Wykonanie audiowizualne „Fallouta" jest wprost rewelacyjne. Graficzka to czysta, bardzo kolorowa SVGA. Grafikom udało się osiągnąć niezwykłą rzecz – otaczający Cię świat jest niezwykle sugestywny i klimatyczny. Przechodząc koło murów wykonanych z pogiętej blachy i poustawianych na sobie wrakach samochodu, mijając ludzi w obdartych łachmanach grzejących się przy koksownikach (niektórzy wyglądają jakby ukradkiem wdychali butapren) i dwugłowe krowy odczuwa się bardzo wyraźnie przytłaczający i ponury klimat gry. Postacie mimo iż małe, są bardzo realistycznie wykreowane, co widać szczególnie podczas walki (zabity nie upada tak po prostu – zdarza się np., że Twój strzał urywa mu głowę, która rozbryzguje się na kawałki i z obrzydliwym mlaskaniem upada na ziemię). Potwornego speeda daje również grze oprawa dźwiękowa. Poza wyśmienitymi odgłosami pukawek i ludzi w „Fallout" znajdziecie również wspaniałą muzyczkę. Trudno ją scharakteryzować – wyraz ambientochajohorror chyba najlepiej odda jej klimat. Warte uwagi jest również to, że w „Fallout" znajduje się mnóstwo opcji, dzięki którym można w pełni dostosować ją do swoich potrzeb (m.in. zmniejszyć brutalizm potyczek oraz ich poziom trudności). Gra oczywiście nie ustrzegła się mankamentów – dość często zdarzają się np. „przestoje". Inna sprawa to kiepskie mapy lokacji – przydałyby się bardziej szczegółowe. Mimo tych wymienionych wad, z całą odpowiedzialnością stwierdzam: „Fallout" to wspaniała, nowocześnie wykonana, rasowa gra role-playing. Produkt wart zakupienia! ***Suicide&Jagd52***

Grafika 90% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Bardzo dobrze wykonany, nowoczesny i niezwykle wciągający rolplej. Jedna z najlepszych pozycji tego typu na peceta.

WERDYKT **88%**











Armor Com

INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	Ripcord
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 150.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Take 2 zaczął nas coś ostatnio atakować nowymi strategiamii czasu rzeczywistego, opartymi na widoku z pozycji jednostek. Warto wspomnieć chociażby świetnego „Battlezone" (firmy Activision), który wygląda naprawdę rewelacyjnie. Kilka tygodni po premierze konkurencyjnego „Battlezone", firma ta wypuściła na rynek swoją kolejną pozycję – „Armor Command".

Nie wiem czy pamiętacie, ale gierka ta była poparta całkiem sporą kampanią reklamową. Zresztą nie ma się co dziwić, twórcami tego dzieła jest Edward Kilham (facet odpowiedzialny za „X-wing vs Tie – Fighter" i poprzednie części sagi) oraz człowiek, który robił poprzednio „Mechwarriory". Jak widać, gra która wyjdzie spod ich rąk, nie może być słaba – tak też jest w tym przypaku, chociaż pozory mogą mylić. Po pierwszym odpaleniu „Armor Commanda" nie mogłem się połapać w obsłudze interfejsu i ogólnie gierka mi sie nie spodobała. Dopiero giwera Naczelnego zmusiła mnie w końcu opisać ten produkt. I właśnie wtedy wiedziałem jedno – myliłem się co do niej. Historyjka jest naprawdę banalna i jak to bywa, jest tylko pretekstem, aby znowu wcielić się w jedną ze stron i rozpocząć kampanię. W roku „dwa-tysiące-którymś" Konfederacja Ziemska została zaatakowana przez złowrogą rasę Vrassów. Ci bezwzględnie brutalni kosmici opanowali większość ludzkich kolonii, zabijając przy tym całą ich obsługę i niszcząc wszystko co popadnie. Teraz zagrażają całej ludzkości, więc Tobie graczu przypadnie rola ocalenia świata. Tym razem w roli komandora dowodzącego głównymi siłami Konfederacji. A więc do boju i miej świadomość, że musisz wyjść z tej walki zwycięsko. Intro wygląda naprawdę świetnie. Bardzo fajny filmik wprowadzający ukazuje nam wielką bitwę kosmiczną, a potem przenosi na jedną z planet, gdzie trwa kolejna batalia. Zachęcony takim efektownym wprowadzeniem chciałem zacząć kampanię, ale jeszcze przedtem postanowiłem pogrzebać w opcjach gierki. Najbardziej zadziwiły mnie opcje dotyczące ustawienia grafiki i akceleratorów. „Armor Command" obsługuje wszystkie dostępne dopały 3d, jakie spotkamy na rynku – poczynając od 3Dfx (Monstera, Orchida), poprzez Power VR, Rendition, Rivę, a kończąc na Voodoo 2 (fakt faktem, ale jego jeszcze nie ma w sklepach – przynajmniej w Polsce:))!!! Szok, nie? Ok, przebrnąwszy przez wszelkiego rodzaju setupy odpaliłem kampanię, wybierając stronę Vrassów (nie ma to jak być tym złym). Od razu miłe zaskoczenie – wybierając różne opcje (Trening, Kampanie, Tutorial, czy też pojedyncze misje) wyświetlane są klimatyczne filmiki pokazujące nam przemieszczanie się po flagowym statku. Niby nic takiego, a cieszy oko. Chyba jeszcze nie wspomniałem, ale giera zajmuje tylko jedną płytkę CD. Dziwi mnie jedynie fakt, że zdołano upakować tu taką liczbę filmów. W każym razie wybrałem kampanię i tak zaczęła się moja pierwsza misja. Pierwsze co rzuca się w oczy to naprawdę piękna grafika, generowana przez naszego 3Dfx. Wspaniałe krajobrazy













mand



pokryte są różnego rodzaju teksturami, zachmurzone niebo i nasza wspaniale lśniąca w słońcu flota. Żyć nie umierać! Grafika jest naprawadę rewelacyjna – chociaż ustępuje ona nieco tej z „Battlezone'a", to mimo wszystko jest znakomita. Ponadto wszystko porusza się z całkiem niezłą prędkością. Na moim P120 chodzi w miarę znośnie, jednak na P166 jest już super! Doskonale płynne animacje przemieszczających się jednostek robi wrażenie. Słowem – graficzka jest rewelacyjna! Co do dźwięku – to niestety jest on słaby. Owszem, zastosowano ciekawe efekty dźwiękowe, powiadamiające nas o akcji dziejącej się na ekranie, ale podkład muzyczny jest fatalny. Zupełnie beznadziejna muzyka, która niepasje do dynamicznej akcji (brakuje Hell Marcha z „Red Alerta"). Jednak nie wpływa to ujemnie na grywalność produktu, która jest po prostu bardzo duża. I tu mała dygresja – o ile ja przeszedłem na początku tutorial (nauka obsługi gry) – to początkujący gracz nie będzie wiedział, jak się w to coś gra. Sam nie wiedziałem jak się grupuje pojazdy, ani jak się buduje jednostki – jest to dosyć zagmatwane, ale po szybkim treningu przestaje przeszkadzać. Za to jedyne utrudnienie mały minus. Więc nie napisałem jeszcze jak wygląda sama gra. A jak może wyglądać zwykły rts (real-time strategy)? Budujemy nowe jednostki, stawiamy kolejne budynki, wydobywamy surowce (w tym przypadku metal i rudy żelaza) i próbujemy zdobyć dominację na danym terenie (czytaj: rozwalić wroga). Nie inaczej jest tutaj, tyle że wszystko okraszone jest doskonałą grafiką 3d. Akcję gry możemy obserwować z różnych rzutów kamery. Według mnie, najlepszym jest widok „zza pleców" jednostki – możemy wtedy mieć przed oczami całe pole bitwy. Ciekawym rzutem jest też widok z satelity – pomaga on nam przy ustawieniu marszruty dla jednsotek. Słowem standard. Gra jest dosyć trudna, tzn. na początku będzie nam w miarę iść, ale po kilku misjach zaczynają się schody. Przeciwników jest jakby więcej, a nam brakuje surowców – czyli to, do czego przyzwyczaili nas producenci RTS-ów. Z ciekawszych rzeczy, należałoby wspomnieć o trybie multiplayer. Możemy pograć przez kabelek, modem lub Internet. W przypadku tego ostaniego instalowany jest od razu programik, przystosowujący nasz sprzęt do grania w systemie Mplayer. Naprawdę dobre i skuteczne rozwiązanie. Właściwie to nie mam praktycznie nic więcej do dodania. Gierka jest naprawdę znakomita, jednak może się niektórym nie spodobać, dzięki zastosowaniu naprawdę niezbyt przejrzystego interface'u.



Ale w każdym razie „Armor Command" to produkcja wykonana na przyzwoitym poziomie technicznym. Panowie z Take 2 spisali się na piątkę, toteż mimo tych kilku wad polecam „AC" z czystym sumieniem. Będąc fanem RTS-ów, a nie zagrać w ten tytuł to grzech.

Kayackash

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 60% Dźwięk 60%

Ciekawa strategia okraszona świetną grafiką 3D.

WERDYKT 87%

Red Baron

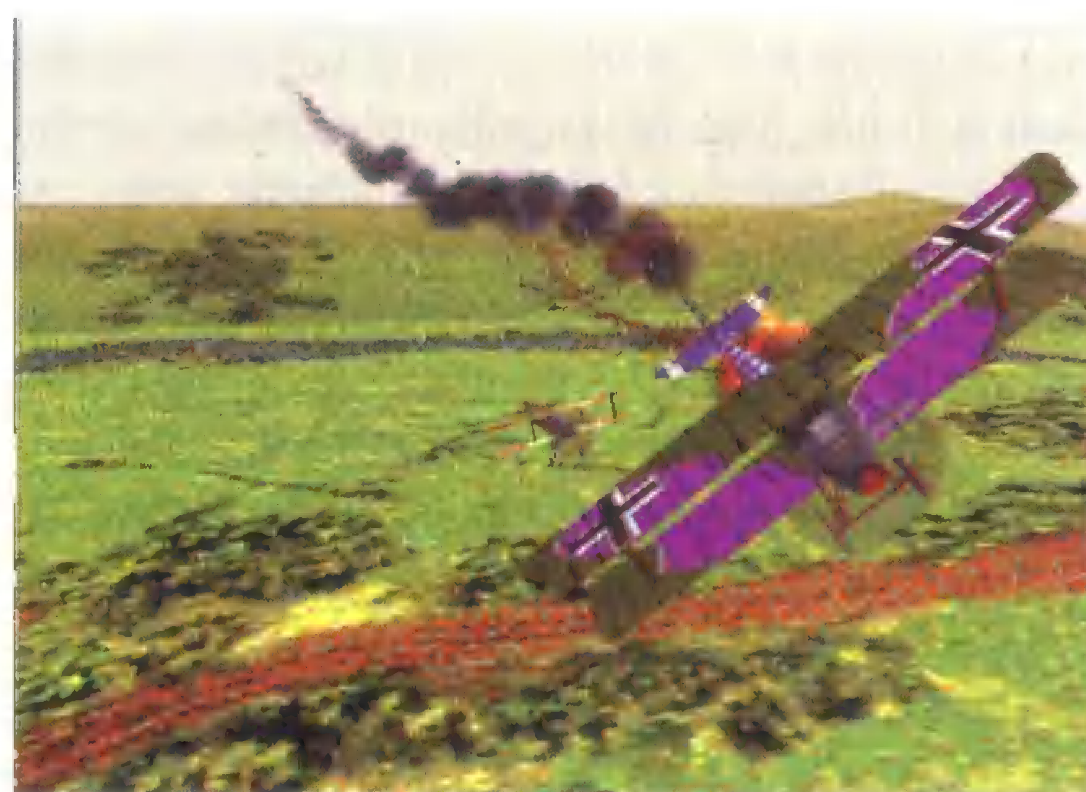
17 grudnia 1903 roku, w czwartek, o godzinie 10.35 rano, na wietrznej plaży w okolicach miasteczka Kitty Hawk w Północnej Karolinie wzniósł się w powietrze pierwszy w dziejach ludzkości „samolot" o napędzie silnikowym.
Lot trwał 12 sekund, a maszyna przebyła 37 metrów, wprawiając w zdumienie swych twórców - braci Orville'a i Wilbura Wright. Jeden z nich powiedział później „skonstruowaliśmy coś, co powstrzyma ludzi od prowadzenia wojen". Historia wkrótce pokazała, jak bardzo się mylił...

Dawno już nie latałem starymi samolotami. Muszę się przyznać, że bardzo to lubię. Oczywiście, nowoczesne symulatory, chociażby F-22, których nam się ostatnio namnożyło – realizm, grafika, och, ach, w sumie nie ma na co narzekać. Ale też nie ma tu tego niesamowitego piękna i klimatu. Na opanowanie elektroniki w „ADF" potrzeba wielu godzin i wszystko po to, aby większość misji spędzać z włączonym autopilotem i kompresją czasu. Gdzie walka? Walka ze sobą, śmiercią czyhającą na godzinie szóstej i z niedostatkami maszyny? Ją odnaleźć można tylko w symulatorach starszych samolotów, a tych – jak na razie – ukazuje się wciąż zbyt mało. Z czasów odległych warto wspomnieć o takich przebojach, jak „Wings", „Knights of The Sky" z Mikroprosiaka, a z nowszych – „Flying Corps", ostatnio w wersji „Gold". Osobny rozdział to wydana w 1991 roku przez Dynamix gra „Red Baron". Jak na tamte czasy szokowała wykonaniem, realizmem i wieloma innymi smaczkami. Dlatego też od dawna już oczekiwałem na zapowiedziany przez Sierrę sequel „Czerwonego Barona" i gdy tylko się pojawił, natychmiast porwałem go w swe chciwe łapska. Podczas gdy na ekran wskoczył napis „Installing Please Wait", a CeDek i twardy ćwierkały do siebie zalotnie, przystąpiłem do przygotowywania swego stanowiska pracy. Otworzyłem okno, z szuflady wydobyłem zakurzone gogle i pilotkę, a za monitorem ustawiłem dwa wiatraczki. Jeszcze tylko obowiązkowy włóczkowy szalik (babcia rulez!) i ruski dwudziestoletni odkurzacz, imitujący krztuszący się silnik spalinowy. Byłem gotowy do startu...

Czerwony balon?

„RB2" przenosi nas do początków I wojny światowej, gdy okopy przeorały od północy na południe całą Europę, a zapadłe w nie wielomilionowe armie przekształciły błyskawiczną z założenia wojnę w wyczerpującą walkę pozycyjną. Jako młody adept zapisujemy się do lotnictwa, gałęzi militariów wciąż jeszcze się rozwijającej, a dokładniej mówiąc – raczkującej. Należy pamiętać, że samoloty pojawiające się nad linią frontu to w 1916 wciąż rzadkość, a sami piloci to ludzie dość egzotyczni, jakże odmienni od gnuśniejących w okopach żołnierzy piechoty. Każdy początkujący rycerz przestworzy powinien najpierw wybrać się z głównego menu do pojedynczych misji treningowych. Pozwalają one przećwiczyć typowe zadania, jakie przyjdzie nam w trybie kampanii wykonywać. Będą tam więc między innymi misje eskortowe, loty patrolowe i zwiadowcze, ataki na wrogie obiekty, balony zaporowe czy wreszcie pojedynki z asami lotnictwa. Warto też odwiedzić bogate menu konfiguracyjne. Ewentualnie można jeszcze wyciągnąć spod poduszki resztki pieniędzy (o ile tam jeszcze są) i dokonać ekspresowego upgrade komputera, bo „RB2" stawia mu dość poważne wymagania. Absolutnym minimum jest P133 i 16 MB RAM, ale na takiej konfiguracji grają chyba za karę dusze w piekle, skazane na wieczne potępienie. Zadowalającą płynność w 640x480 uzyskuje się dopiero z P200 i 32 MB RAM na pokładzie. Poważną wadą jest fakt, że gra nie potrafi skorzystać z żadnego akceleratora, więc za całość grafiki odpowiada nasz biedny, przeciążony procek.





Obok zadań treningowych i opcji konfiguracyjnych w głównym menu znajdziemy też edytor misji, pozwalający określić i stworzyć praktycznie dowolną sytuację militarną w powietrzu, przeglądarkę występujących w grze obiektów i asów lotnictwa oraz „Fly Now" – dla wszystkich narwańców, którzy natychmiast rzucają się w wir walki. Ale prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy doświadczony już pilot wybierze jedyną i słuszną opcję kampanii, aby po wpisaniu swych inicjałów, wybraniu strony konfliktu, macierzystej jednostki i kilku jeszcze innych parametrów, otrzymać legitkę pilota i rozpocząć karierę ku chwale ojczyzny.

INFO

Wydawca:	**CUC/Sierra**
Producent:	**Dynamix**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Czerwony barman?

W czasie wojny naszym głównym zadaniem będzie

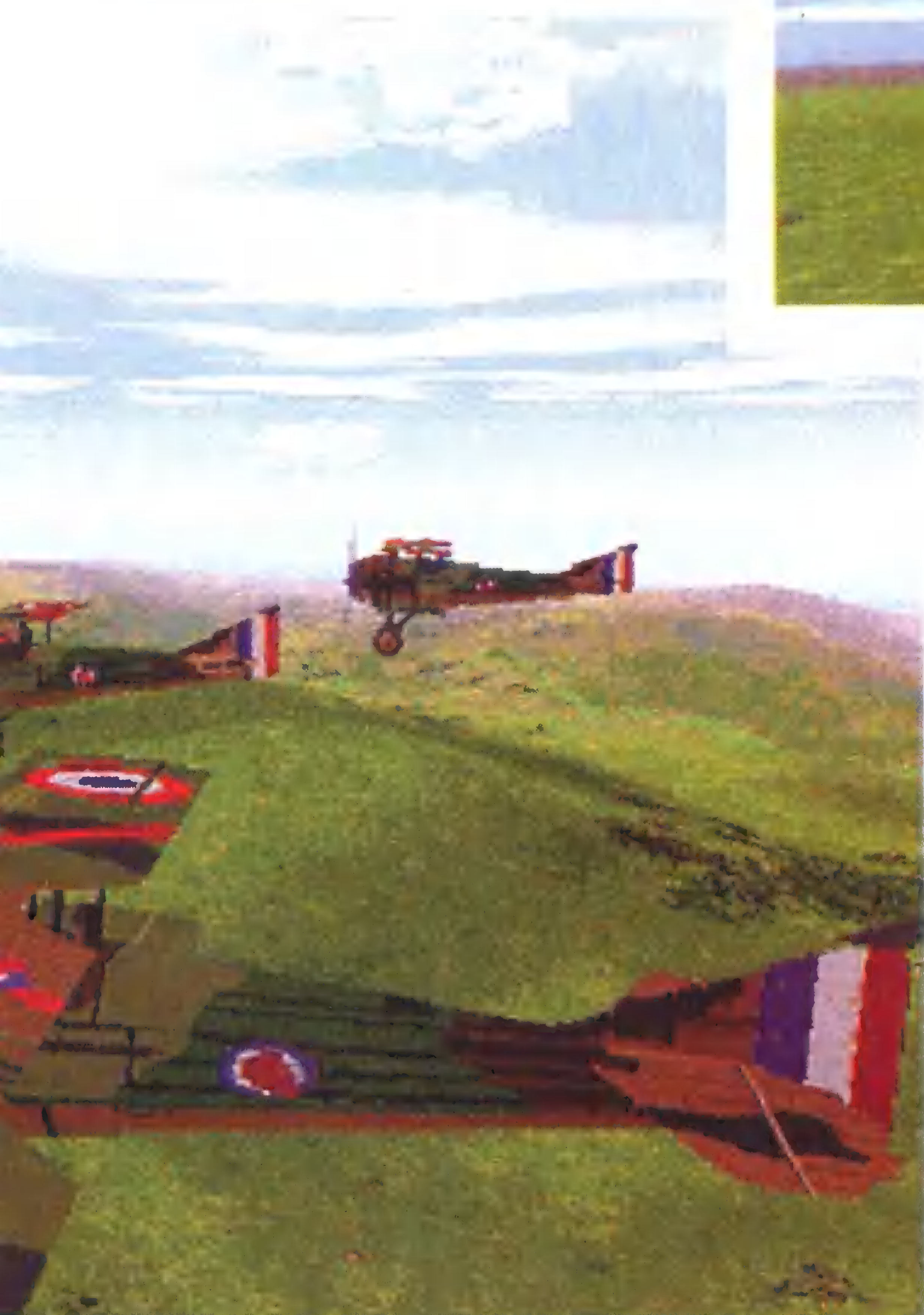


przeżyć. Niejako przy okazji będzie można wykonać trochę misji, zbombardować miasteczko i koszary, zestrzelić Fritza albo innego Amerykańca czy w końcu zostać największym asem w historii. Przy okazji poznajemy też I wojnę światową od podszewki. To właśnie jest najpiękniejsze w „RB2" – jest w miarę zgodny z prawdą historyczną. Gdy więc na danym odcinku frontu toczą się szczególnie zacięte walki, to możemy być prawie pewni, że w rzeczywistości tak tam było i rzeczywiście teren ten „obstawiał" ten, a nie inny dywizjon. W taki sam sposób obserwujemy niemrawe początki wprowadzanej na front broni pancernej czy chociażby ciągły rozwój lotnictwa. I tak na niebie w początkach 1916 roku po stronie aliantów można spotkać głównie słabeńkie B.E.2 i Morane Bullet, podczas gdy pod koniec wojny królują Sopwith Camel i Spad XIII. Ponadto można zaobserwować, jak wprowadzenie nowocześniejszego modelu samolotu przechyla szalę przewagi na jedną ze stron. Zadbano o każdy subtelny szczegół, nawet to, że danego asa można spotkać w okolicy, którą najczęściej raczył „nawiedzać".

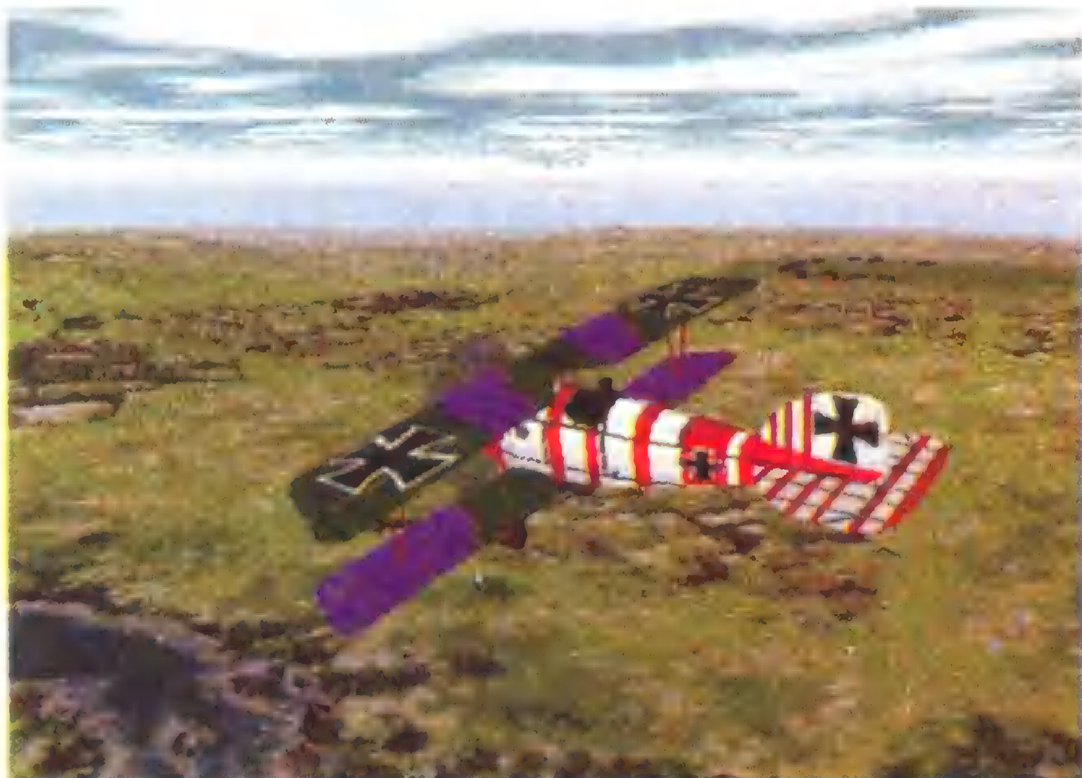
Więcej słów należy się też oprawie graficznej, która – jak widać na screenach – jest po prostu perfekcyjna. Teren, nad którym latamy, przygotowano na podstawie zdjęć lotniczych, z oryginalnych fotografii i map tamtego okresu. Północna Francja wygląda



2



więc bardziej realnie niż kiedykolwiek wcześniej. Pagórkowate pola i lasy, poprzecinane co jakiś czas drogami, torami kolejowymi i rzeczkami. Szczególnie ładnie prezentują się miasteczka i wsie. Oczywiście z niewielkiej wysokości całość okazuje się być „wprasowana" w podłoże, ale mimo to efekt jest znakomity. Do tego dodać należy rozsiane po całej okolicy obiekty trójwymiarowe. Są więc domki, stodoły, różnorakie pojazdy, kościoły w miastach. Są nawet malutkie ludziki w okopach. Do tego dochodzą znakomicie stworzone samoloty, każdy oddany ze szczegółowością do ostatniego gwoździa i linki, znakomicie pomalowane, równie znakomicie rozpadające się na części po przeoraniu serią z kaemu, przy akompaniamencie równie doskonałych dźwięków. Szczególnie spodobały mi się trzaski poszycia, syreny alarmowe i bicie dzwonów w miasteczku. Na trwogę...



Czerwony baron!

Przyznam się, że ta gra mnie po prostu urzekła. Znakomita oprawa jest tu tylko dodatkiem, bo tak naprawdę na ocenę „RB2" wpływają przede wszystkim szczególiki, tworzące niesamowity klimat.



Każdy z 25 samolotów, którymi można latać, nie tylko różni się wyglądem kabiny i zegarów. Jest również całkiem odmienny w „prowadzeniu". W trybie realistycznym można natychmiast i na własnej skórze odczuć, dlaczego Sopwith Camel miał złą sławę (był bardzo niestabilny w locie), a Spad VII – tendencję do przeciążania. Przy zbyt dużych szybkościach cała konstrukcja niebezpiecznie trzeszczy, aby nagle przy głośnym trzasku (przez co raz omal nie dostałem zawału serca) urwały się oba skrzydła, a wtedy pozostaje tylko kilka sekund na zmówienie paciorka. Albo, gdy w czasie walki nasz pilot dostanie „kulkę", ekran powoli robi się coraz bardziej niewyraźny, wszystko zaczyna pokrywać czerwona mgiełka, a odgłosy silnika, karabinów i huk dział robią się stopniowo coraz dalsze, coraz cichsze...

Bardzo dobrze też sprawdza się system sztucznej inteligencji, tym bardziej że jednocześnie z naszą misją, na froncie cały czas toczą się walki. Piechota atakuje, czołgi ruszają do boju, artyleria wymienia „przyjacielskie" salwy. Równocześnie cały czas działa lotnictwo. Krążą samoloty zwiadowcze, ciągną klucze bombowców i myśliwców, polują samodzielnie mistrzowie. Najbardziej widowiskowo wygląda walka dwóch zgrupowań, gdy nagle sypią się formacje i rozpoczynają się pojedynki. Wśród zgiełku wyrastają rozbłyski ognia artylerii, a trafione samoloty ciągną za sobą pióropusze dymu, podczas gdy pilot z krzykiem skacze w dół. A w sumie to tylko część atrakcji, jakie serwuje nam „RB2". To naprawdę znakomita gra, dzięki swej elastyczności nadająca się dla każdego. Właściwie tylko w niewielkim stopniu zabrakło jej otoczki, którą widzieliśmy w „Knights of the Sky". Tam po każdej misji pojawiały się fragmenty przyjęć, wycinki z gazet, ploteczki z życia „rycerzy", mówili do nas mechanicy i dowódcy. W „RB2", niestety, świat kończy się na misjach. I to właściwie jedyna zasadnicza wada, o czym o godzinie szóstej donosi ***Piotres***

Grafika 88% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

Szykujcie swoje pilotki, gogle i szalik, bo „Red Baron 2" jest naprawdę znakomity.

WERDYKT 88%



Gran Turismo

Któż z graczy PlayStation'owych nie grał w jakieś gry wyścigowe? Bez wątpienia, jest to jeden z gatunków cieszący się największą popularnością. Nigdy jednak gra nie była tak realistyczna, jak dzisiejszy gwóźdź programu, czyli gra „Gran Turismo".

INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	SCEI
Data wydania:	Maj
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

A trzeba to od razu stwierdzić, że jest to jednocześnie gwóźdź do trumny dla wszystkich innych wyścigów, na wszystkie inne platformy! Nie wierzycie? Nie szkodzi, jak tylko zobaczycie grę w akcji i pogracie kilka minut, nikt nie oderwie Was łatwo od konsoli. Japoński oddział Sony stworzył po prostu arcydzieło. Rewolucyjne zmiany zaczęły się już na etapie opcji i trybów programu. Pomijam tu wyścig na dowolnej trasie, z dowolnym przeciwnikiem (sterowanym przez komputer lub człowieka). Esencją gry jest tryb nazwany Gran Turismo i tu dopiero gra pokazuje „lwi pazur". Z grubsza chodzi o to, że dostajemy 1 mln. kredytów i za te pieniążki mamy kupić używany samochód. Zdziwi się jednak ten, który od razu po zakupie samochodu, przystąpi do wyścigów. Najpierw trzeba zdać prawo jazdy. Mamy więc przed sobą trzy kategorię tego dokumentu (B, A, A Int.), które różnią się nie tylko stopniem trudności, ale też uprawnieniami, jakie dają. Przykładowo, aby zdobyć prawo jazdy kategorii B, należy przejść siedem krótkich testów (przyspieszenie, jazda na czas, hamowanie, branie ostrych zakrę-







tów) oraz ósmy test, będący jazdą na specjalnej trasie, do przejechania w odpowiednim czasie (początkowo wyrabiać się będziesz na styk). Wtedy dopiero stajemy się kierowcą amatorem i mamy możliwość wzięcia udziału w kilku „dyscyplinach" wyścigowych. Najważniejszym jest liga, gdzie musimy przejechać serię wyścigów, zdobywając punkty i pieniążki. Za nie można swój wózek podrasować, przemalować na inny kolor, a nawet umyć w myjni, gdy po kilku wyścigach dzieciaki będą na nim pisały „Brudas". Mamy też możliwość zmiany opon (rodzaj, grubość, twardość), hamulców, spojlerów, części silnika (uszczelki, tłoki, cylindry), amortyzatorów a także dokładać turbodoładowanie, rozmaite elektroniczne chipy i wiele innych. Jeśli zaś nie chcemy ładować pieniędzy w starego rupiecia, sprzedajemy go i wybieramy się na zakupy. Możemy kupować samochody używane (w najróżniejszych typach, modelach i rocznikach produkcji) albo fabrycznie nowe. Te drugie są oczywiście dużo lepsze, nie potrzebują tylu przeróbek, a jak się nam znudzą (lub okażą się za wolne), to na rynku wtórnym dostaniemy za nie dużo więcej kasy, niż za używanego grata. No to masz wózek swoich marzeń, wyruszasz na trasy, a tu co?

Tu masz najlepiej wykonany symulator jazdy samochodem. Dlaczego użyłem słowa symulator? Gdyż grę można spokojnie zaliczyć do tego gatunku. Na to stwierdzenie składa się kilka czynników, takich jak wykonanie, dynamika jazdy, realizm, sterowanie i udźwiękowienie. Zacznijmy od tego, co rzuca się w oczy zaraz po odpaleniu gry. Podobało Ci się wykonanie sylwetek samochodów, gdy oglądałeś je w sklepie? To zobaczysz, że podczas wyścigów niewiele się od nich różnią. Sylwetki pojazdów składają się z bardzo dużej liczby poligonów, przez co ich wygląd jest... telewizyjny (to najlepsze słowo, jakie przychodzi mi na myśl). Każde koło jest oddzielnie zamontowane, rusza się niezależnie, wygląd karoserii, spojlerów, świateł jest tak realistyczny, że czasami można odczytać numery rejestracyjne na innych wozach. Podczas samej jazdy mamy co prawda tylko dwie kamery (z kabiny i zza samochodu) jednak gdy zdecydujemy się obejrzeć powtórki, to szczęka opada do samej ziemi, oczy wychodzą z orbit, a całe ciało bije ukłony w stronę twórców gry. Podobnie jest z wyglądem torów. Są ładne, kolorowe i bardzo szczegółowe a do tego zróżnicowane (lasy, góry, tory wyścigowe, metropolie i wiele innych). Doskonale rozwiązano także grę świateł – efekt zachodzącego słońca czy

latarni podczas nocnych wyścigów odbijających się na karoserii samochodu, stróżki światła przebijające liście drzew, mogą przyprawić o wzruszenie każdego konsolowego kierowcę. Jak przystało na produkcję najwyższej jakości, wszystkie ekrany nieruchome są wykonane w najwyższej rozdzielczości (hi-res z przeplotem) natomiast sama gra pomyka ponad 30 fps w podwyższonej rozdziałce (640 x 256). W parze z doskonałą grafiką idzie bardzo dobra dynamika jazdy i realizm. Aby wygrać wyścigi trzeba spędzić trochę czasu, poznać każdy zakręt na trasie, wyczuć zachowanie przeciwników, rozpracować taktykę przejazdu (czy lepiej pędzić jak szalony i obcinać zakręty, czy może wyprzedzać na zakrętach i po wewnętrznej stronie jezdni). Najważniejszą sprawą jest jednak poznanie wad i zalet samochodu, którym aktualnie jedziesz. Takie czynniki jak przyspieszenie, prędkość, waga, przyczepność mogą mieć kolosalne znaczenie podczas wyścigu, więc dobrze się zastanów nad wyborem.

mo



Nie można zapomnieć o ilości dostępnych pojazdów, a jest ich tyle, że można by nimi obdzielić kilka gier rajdowych. Do tego wszystkie są prawdziwe, na licencji, więc nie może być mowy o nudzie. W wersji japońskiej było podobno około 140(!!!) samochodów, w tym głównie produkty japońskie (Mazda, Toyota, Honda, Subaru, Nissan, Mitsubishi) ale także amerykańskie (Chevrolet i Chrysler) i europejskie (TVR i Aston Martin). Brakuje co prawda takich potentatów, jak Lamborghini, Ferrari czy BMW, ale ogrom modeli dostępnych w grze może dobić każdego. W wersji europejskiej zmniejszono trochę liczbę samochodów, „pod nóż" poszły modele u nas nie znane i nie sprowadzane, a dodano kilkanaście autek rodzimych (znaczy się europejskich) producentów.

Kolejna wspaniałość gry objawia się w kwestii sterowania. Bez pada analogowego nie radzę zabierać się do gry, bo wtedy cały realizm można schować między bajki. Najlepszym rozwiązaniem jest kierownica lub ewentualnie pad o nazwie Dual Shock. Z tym ostatnim jest jednak mały kłopot, gdyż o ile w Japonii jest on bez problemu dostępny, to w Europie go nie ma i nie wiadomo, czy Sony zdecyduje się na jego produkcję na starym kontynencie. Jeśli nie wiesz o czym mówię, to przypomnij sobie produkty na N64, gdzie do pada podłączałeś przystawkę o nazwie Rumble Pack. Sony postanowiło rozszerzyć pomysł i umieściło w trochę zmienionym padzie analogowym dwa niezależne silniczki, które reagują wstrząsami i wibracją podczas jazdy. Dochodzi nawet do tego, że przy wchodzeniu w zakręty dokładnie czujesz pracę kół twojego samochodu — to po prostu trzeba przeżyć samemu! Na szczęście dla Nas, producent zatrzymał w europejskiej wersji opcję wibracji, więc jeśli Sony wprowadzi na rynek Dual Shock'a, wtedy rozkoszy nie będzie końca;))} Realizm jest tak duży, że można odczuć zmianę w sterowaniu samochodu po tak drobnej operacji, jak zmiana amortyzatorów czy typów opon. Niczego też nie można zarzucić sztucznej inteligencji przeciwników — jeżdżą rozważnie, umiejętnie wchodzą w zakrętu, a w wyższych klasach perfidnie zajeżdżają drogę.





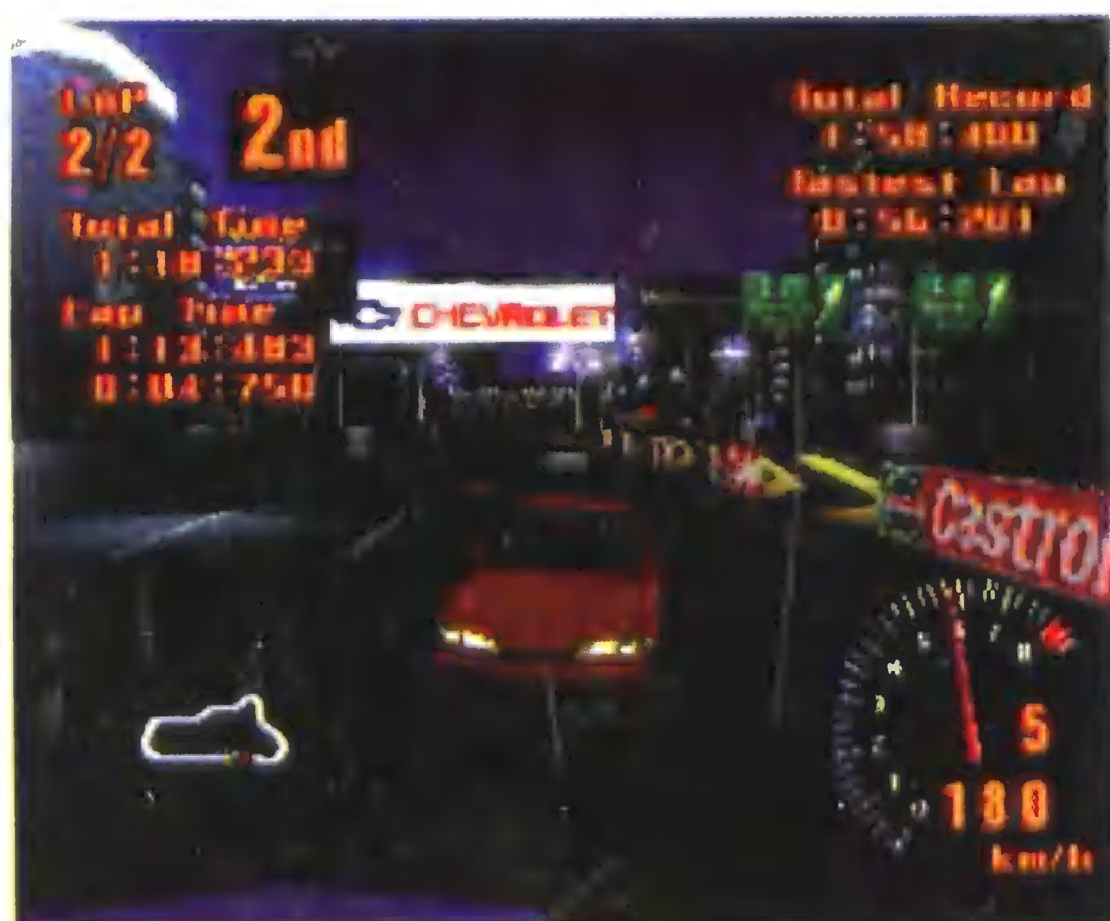


Na koniec zostawiłem dźwięk, muzykę oraz szybkość. Tu także pokazano klasę. Każdy silnik wydaje inny dźwięk (samplowane z autentycznych samochodów), piski opon brzmią bardzo realistycznie a efekt Dopplera (jak ktoś nie wie co to znaczy, niech spyta rodziców lub starszego brata/siostrę) podczas powtórek, pozwala czuć się jak w czasie prawdziwych zawodów. Także muzyka jest niezła. Tu należą się słowa pochwały dla europejskich programistów, którzy zamienili tandetniejsze japońskie kawałki (trochę rocka z pianinem) na znane fanom techno Dubstar, Ash, Garbage, Cubanate zremiksowane przez Chemical Brothers.

Po tylu słowach zachwytu nad wyglądem gry część z Was może zaczynać mieć wątpliwości co do szybkości programu. Na szczęście, zupełnie bezpodstawnie. Tym razem bowiem, podczas produkcji dość często korzystano z nowego programu o nazwie Performance Analyzer. Ten miernik wydajności dokładnie ukazuje jaki procent mocy obliczeniowej naszej szarej konsolki jest wykorzystywany podczas zabawy, przez co autorzy mogli podkręcić grę do granic możliwości. O ile więc pierwsze wyścigi na PSX („Ridge Racer") wykorzystywały jakieś 25-30% szybkości PlayStation, to można być pewnym, że „Gran Turismo" wyciska z naszej konsolki co najmniej 3/4 mocy. Co ciekawe, gra w wersji europejskiej jest minimalnie szybsza (niestety tylko w trybie Arcade) przez co nie ma się po co obawiać zmiany systemu telewizyjnego, w jakim gra został pierwotnie napisana (z NTSC na PAL).

Cóż mogę powiedzieć na podsumowanie tego tekstu? Wniosek jest prosty — stoisz u progu rewolucji, która nazywa się „Gran Turismo". Nie możesz nazywać siebie graczem, jeśli nie zobaczysz i nie kupisz najnowszego produktu SCEE. Powtórzę to jeszcze raz — jest to najlepsza gra wyścigowa na dowolną platformę domową i jeszcze długo nic nie zbliży się nawet, do jej poziomu. Niech za dodatkową rekomendację (i jednoczesne potwierdzenie mojej oceny) świadczą noty, jakie zebrała gra w fachowej prasie. Przykładowo brytyjski miesięcznik EDGE przyznał grze ocenę 10/10, co jest drugim takim wynikiem w kilkuletniej historii pisma, podobnie Oficjalny PlayStation Magazyn — 10/10. Nie pozostaje mi więc nic innego, jak życzyć Wam szerokiej drogi i więcej gier takiej jakości (a będą już niedługo —„Tekken'a 3" już mamy w wersji japońskiej — zajrzyj kilka stron wcześniej).

Baron Jack





Grafika 97% Grywalność 97%
Oryginalność 86% Dźwięk 87%

Definitywnie najlepsze wyścigi na platformy domowe. Zdobądź pieniądze i leć do sklepu po grę. Umrzesz z rozkoszy.

WERDYKT 98%





Actua Ice Hockey

Skoro niedawno były igrzyska w Nagano, to jest doskonała okazja dla programistów i firm software'owych, aby wydać jakieś tytuły związane, z olimpiadą. Była więc niezła pozycja Konami „Nagano Winter Olimpics'98" i jest bohater tego artykułu – „Actua Ice Hockey". Już sam przedrostek Actua mówi sam za siebie – nie ma wątpliwości, że to kolejny produkt Gremlinów.

Na rynku konsolowym było już kilka gier hokejowych i wydanie kolejnej jest naprawdę odważnym posunięciem. Osobiście będąc pod wrażeniem produktu Electronic Arts („NHL 98") nie bardzo wierzyłem, aby znalazła się w tym roku gra zdolna dorównać mistrzowi. Na nieszczęście produktu Gremlin, „NHL'98" jest wciąż najlepszy. Spróbuję to zaraz udowodnić. Zacznijmy od liczby opcji – mimo ich bogactwa jest ich dużo mniej niż wśród konkurencji. Przede wszystkim brakuje bardzo drużyn najlepszej hokejowej ligi świata – NHL. Powód jest prosty – „Actua IceHockey" jest grą robioną na olimpiadę Nagano, gdzie drużyny takie nie występowały, Kolejnym niedopatrzeniem jest mało wygodny sposób poruszania się po ekranach z opcjami – co chwilę zmieniają się klawisze potwierdzające, brakuje wyraźnych oznak akceptacji danej opcji – to nie to. Bardzo brakuje też porządnej obsługi zarządzania drużyną - owszem, jest kilka opcji, statystyk zawodników, ale to zdecydowanie za mało (jak ktoś się przyzwyczai do luksusu to potem narzeka). Widać więc, że źle nie jest, ale nie jest też najlepiej. Przejdźmy teraz to elementu, który producent stawiał jako kartę przetargową w dyskusji o wyższości swojej gry – oprawę. Tu także zmuszony jestem ponarzekać. Grafika jest całkiem wyraźna, zawodnicy składają się z bogato teksturowanych wieloboków, tafla lodu jest kolorowa, a publiczność szaleje. Niestety, postacie hokeistów są nienaturalnych kształtów (wielkie bary, cienkie nóżki) poruszają się dość sztucznie, ich animacja jest żałosna, a ruchy ospałe. Do tego dochodzą dziwaczne ustawienia kamery (nie tylko jest ich mniej niż w produkcie Electroników, ale jakoś nie mogłem znaleźć odpowiadającej mi), nieczytelne powtórki i nienaturalne ruchy zawodników (co? już o tym wspominałem?). Teraz przyszła pora „pokopać" trochę udźwiękowienie gry. Muzyki tak jakby nie było (bo tak naprawdę o jej istnieniu przypominasz sobie dopiero podczas powtórek), a komentarz jest tak drętwy, że ręce opadają. Wiem, że w wersji na PC zaproszono do komentowania meczy Paula Fergusona, więc na 90% ten sam człowiek komentuje rozgrywki na PlayStation. Cóż mogę o nim powiedzieć – sprawia wrażenie, jakby obudził się podczas pasjonującego meczu szachowego i próbował na siłę coś powiedzieć. W porównaniu do „NHL'98", to dno, kicha i kaszana (ale się uniosłem!). Niewiele więcej gra oferuje w swojej grywalności – akcje są urywane, niespójne, komputer gra chaotycznie i nieciekawie. Twoi zawodnicy gubią krążek, podania są niecelne, a moment strzału na bramkę widoczny jest w postaci czarnej smugi, którą niby wytwarza krążek lecąc. O sposobie, w jakim strzeliliśmy bramkę, dowiadujemy się praktycznie dopiero z powtórki, gdyż nieszczęśliwa zmiana kamery spowodowała całkowitą dekoncentrację. Przede wszystkim grze brakuje szybkiej akcji, szybkości polotu i dynamiki - to nie gra w szachy. Hokej to twardy, męski sport, a tu takiego nie uświadczysz (podczas meczu zdarzyły się ze 3-4 przewrotki spowodowane kolizją zawodników – przedszkole:((. Na koniec więc wnioski – gra nie jest przebojem i daleko jej do wspomnianej wcześniej konkurencji w najważniejszym aspekcie – dynamice.

Baron Jack



INFO

Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	**Gremlin**
Data wydania:	**Maj**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Wersja na PC

W zasadzie większość rzeczy, które napisałem powyżej, odnosi się także do wersji PC. Trochę lepiej jest w kwestii obsługi ekranów z opcjami oraz grafiki. Gra bowiem korzysta z większością obecnych na rynku akceleratorów i to zarówno tych z chipsetem Voodoo, jak i PowerVR. Do poprawnego zainstalowania wymaga Win95 i sterowników DirectX v5, obsługuje procesory z MMX i wygląda trochę lepiej w wysokich rozdziałkach. Nie najlepiej jest też z prędkością – do obsługi kart standardu D3D sugerowany jest co najmniej P166, a najlepiej jest na P200 MMX+3Dfx. Jednak nawet wtedy animacja jest pokraczna, a kamery pokręcone. Gra obsługuje wiele rodzajów joyów i joypadów, jednak jako stary Amigowiec i konsolowiec nie grało mi się wygodnie na klawiaturze (brak joy'a przy pececie to smutna sprawa:(() Na PC jest trochę mniejszy wybór gier w tej dziedzinie sportu, jednak i tu proponuję przesiadkę na „NHL'98". Miejmy nadzieję, że autorzy wyciągną wnioski z błędów popełnionych teraz i druga część gry będzie godną konkurencją w wyścigu o najlepszą symulację hokeja na PC.

Grafika 60% Grywalność 52%
Oryginalność 55% Dźwięk 43%

Dość monotonny hokej. Nie jest zły, ale daleko mu do ideału.

WERDYKT 52%

INFO

Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**LucasArts**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Masters of Teräs Käsi

Taaak, były już symulatory, gry doomopodobne, przygodówki, więc czas teraz na bijatykę. Do takiego wniosku doszedł potentat na rynku Pc - znana firma LucasArts. Wszystkie powyższe tytuły były produkcjami niezłymi, jeśli nie bardzo dobrymi (kwestia gustu), więc z ciekawością zasiadłem do testowania „Masters of Teräs Käsi".

Fabuła jest jak zwykle mało ważna w tego typu grach, nie można jej jednak pominąć. Oto po kolejnym ciosie zadanym w „serce" imperium, imperator sprowadza młodą, nieznaną nikomu kobietę, Arden Lynn, która wspólnie z Lordem Vaderem ma zniszczyć członków Rebelii. Do tego celu mają wykorzystać pradawną sztukę walki zwaną Teräs Käsi. No i mamy kolejny pretekst, aby grupka postaci pookładała się trochę po twarzach. Skoro już przy postaciach jesteśmy, to warto je przedstawić. Jak się oczywiście można domyślać, wszystkie pochodzą z trylogii Star Wars i są znane każdemu maniakowi tej serii. Są więc dobre charaktery (Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, Princess Leia) trochę trudne do zdefiniowania (Hoar, Jodo Kast) oraz definitywnie złe (Darth Vader, StormTrooper, Arden Lynn, Thok). Zwykle możemy wybrać tylko osiem postaci, ale po spełnieniu odpowiednich warunków ich liczba powiększa się o pięć kolejnych. Nie jest to mało, ale nie jest też wstrząsająco dużo. Podobnie niczego nowego nie uświadczymy w rodzajach rozgrywek – Arcade, VS, Survival, Team Mode, Practice. W sumie więc, gra spełnia standardowe wymagania obecnej bijatyki. Pora się przyjrzeć kolejnym dwóm elementom, które decydują o sukcesie gry – oprawie i grywalności.

Oprawa jest dość zróżnicowana – z jednej strony bowiem mamy sporo postaci, nie najgorzej wykonanych, tyle samo krajobrazów (trójwymiarowe, z ruchomym tłem) ładnie wykonane intro i outro dla każdej postaci, a z strony dziwaczne twarze bohaterów, pewną ślamazarność ruchów postaci i nie najszybszą animację. Szkoda że nie pokuszono się o większą liczbę efektownych ciosów, dłuższe filmiki (outra dla każdej postaci trwają od 5 do 10 sek – przecież miejsce na kompakcie jest, więc w czym problem?) i ogólnie bardziej wyostrzoną grafikę (choćby w podwyższonej rozdzielczości). Za zaletę można uznać natomiast bardzo dobre zastosowanie efektów świetlnych – gdy Luk wyjmuje swój zielony miecz nie tylko oświetla on jego, ale także przeciwnika, a nawet rozświetla ciemne areny. Podobnie ma się sytuacja z ciosami specjalnymi – niektóre błyskają i można odnieść wrażenie uczestnictwa w zabawie karnawałowej. Dużo lepiej od grafiki prezentuje się oprawa dźwiękowa. O ile efekty są średnie i standardowe (jęki, świsty broni, fajne komentarze zwycięzców) to muzyka jest w pełni filmowa – i to zarówno w znaczeniu tematów, jak i wykonania. Choć sam nie jestem wielkim fanem Star Wars, muzyka spodobała mi się do tego stopnia, że słucham jej non-stop na czytniku audio (plusik za to!!).









Teraz dochodzimy do najbardziej spornej kwestii – mianowicie grywalności. Gdy pokazałem tę grę kilku osobom, część stwierdziła, że to chłam i badziewie (i to zarówno pod względem oprawy, jak i grywalności). Druga grupa (liczniejsza, w tym i ja) przychyla się do opinii, że gra mimo pewnych niedoróbek nie jest najgorsza. Ciosy są całkiem łatwe do opanowania, akcja jest dość szybka, dodano specjalny wskaźnik mocy (pozwala wykonywać silniejsze specjale). Gra jest wciągająca i potrafi zadowolić mniej wymagających graczy. Oczywiście daleko jej do „Tekkena" czy „Soul Blade", ale z pewnością badziewiem nie jest. Martwi tylko niski poziom inteligencji komputerowych przeciwników – po kilku godzinach przechodzi się grę na poziomie Jedi (najtrudniejszy) prawie każdą postacią.

Podsumowując, gra jest typowym średniakiem: nie wnosi niczego nowego do gatunku, ale też nie jest outsiderem. Szczególnie przypadnie do gustu fanom Star Wars – braku klimatu jej bowiem nie można zarzucić. **Baron Jack**

PS. Serdeczne dzięki dla Kayackasha za support informacyjny.

Grafika 60% Grywalność 65%
Oryginalność 42% Dźwięk 85%

Dobre dla pasjonatów gwiezdnych wojen.

WERDYKT 75%









Die by the S

Oczywiście nie należy mieć złudzeń – jest to, podobnie zresztą jak i „Deathtrap Dungeon", kolejny klon „Tomb Raidera". Jednak naszym skromnym zdaniem przewyższa go kilkoma istotnymi rozwiązaniami. Ale o tym przeczytacie za chwilę. „Die By The Sword" osadzony jest w klimatach fantasy. Znajdziecie tu wszystkie elementy tego gatunku: ogry, orki, truposze, długie miecze, hełmy, misiury, podstępne pułapki oraz wiele innych atrakcji znanych głównie miłośnikom gier role-playing. „DBTS" nie jest jednak klasycznym rolplejem – podobnie jak „Deathtrap Dungeon" skupia się na jednym elemencie tego gatunku, a konkretnie, na bitwie. Od razu trzeba zaznaczyć, że w „Die By The Sword" interface bitewny jest dużo bardziej skomplikowany niż „DD". W sumie w opisywanej gierce jest ok. 20 ruchów, które są w pełni wykorzystywane podczas walki. Daje to niewątpliwie duże poczucie satysfakcji podczas rozgrywki (uch! – ten rytuał związany ze zdobywaniem umiejętności i podnoszeniem poziomu swego rzeźnickiego warsztatu jest niezwykle ekscytujący), jednak aby swobodnie siec swoich wrogów, trzeba sporo potrenować (na szczęście w grze istnieje opcja „trening"). Skomplikowanie interface'u bitewnego ma jednak i swoje dobre strony – walka staje się bardziej widowiskowa, gdyż możemy precyzyjnie wymierzyć w dowolną część ciała naszego wroga i oglądać jak np. ów skacze żałośnie na jednej nodze po jakimś bardziej sprytnym ataku.

Struktura

Moim zdaniem struktura „DBTS" jest bardziej atrakcyjna niż „Deathtrap Dungeon". Do naszej dyspozycji mamy trzy podstawowe opcje rozgrywki, które może opiszę (uwaga: team Jagd52 & Suicide, przełączył się teraz w tryb burst single mode – od teraz nadaje tylko i wyłącznie Suicide) szczegółowo, a żeby było weselej również po kolei. Pierwszym trybem rozgrywki jest Arena. Jak można było się domyśleć jej kwintesencją jest naparzanie wroga na wybranej arenie (trzeba od razu zaznaczyć, że jest ich sporo do wyboru). Nasze zadanie jest tu proste: wybieramy arenę, wroga (lub wrogów) po czym w bezpośredniej walce musimy wysłać ich do krainy wiecznych łowów. Tu należą się wielkie brawa dla designerów: projekty aren są czasami zabójcze. Przychodzi nam np. bić się w bliżej nieokreślonych katakumbach, częściowo zalanych lawą, w dziwnych pomieszczeniach po których ruchem wahadłowych poruszają się ostrza lub na wielkich, obrotowych, zawieszonych wysoko nad ziemią platformach, pod którymi ,w formie dodatkowej rozrywki, pracują jak oszalałe potężne noże (jakiś

INFO	
Wydawca:	Interplay
Producent:	Interplay
Data wydania:	Maj
Cena:	165.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

zboczeniec chciał się zabezpieczyć: nawet jeśli gracz przeżyje upadek z tak dużej wysokości, to ruchome ostrza przerobią go jeszcze w locie na kotlety mielone). Jeśli nabawicie się już tą opcją dostatecznie, możecie przeprowadzić rozgrywkę w trybie multi-player (obsługiwane są wszystkie ważniejsze protokoły: TCP/IP, IPX, kabel szeregowy obsługiwane za pomocą DirectPlay). Następny sposób rozgrywki to Quest. Tu idea jest równie prosta. Dostajemy do wykonania zadanie, które musimy wykonać po drodze wycinając w pień wszystkie kanalie jakie napotkamy na swojej drodze. Przykładowo: siedzisz sobie przy ognisku z Twoją (khm... nie będziemy dociekać tu prawdziwości oficjalnego stwierdzenia) przyjaciółką. W pewnym momencie pod Wasze obozowisko podchodzi jakiś fajfus przypominający swoim wyglądem skarłowaciałego wilka chodzącego na tylnych łapkach (rzecz widziana teraz już tylko w czernobylskich cyrkach). Oczywiście chcesz odegrać przed Twoją „koleżanką" tzw. wirachę i ruszasz w pogoń za podglądaczem. Okazuje się jednak, że bydlątko było szybkie i umknęło Ci. Wracasz do obozowiska trochę wkurzony na siebie i... nie znajdujesz w nim swej towarzyszki podróży! Ruszasz tropem śladów, które doprowadzają Cię do jaskini. Okazuje się, że Twoja lalunia została tu zaciągnięta przez stado wilczków (uff! ale to zabrzmiało!). Wchodzisz do jaskini, przez przypadek <:-)> zawala się za Tobą wejście. Teraz już nie masz











Tak, tak nie mylicie się! Oto kolejna już, po „Deathtrap Dungeon", pozycja z gatunku mordoklepus fantasis. Ale za to jaka!

word



wyjścia – kierunek do przodu, bić wroga! Ten sposób rozgrywki jest najbardziej przyjemny – oprócz standardowego naparzania wrogów, czekają nas takie atrakcje jak pułapki (wnyki: wisisz na linie prawie przy samym suficie, głową do dołu – oczywiście możesz przeciąż sznur, ale trzeba się z tym nieźle nagimnastykować. Ten motywik jest rewelacyjny!!!), zbieranie kluczy czy odszukiwanie określonych dźwigni. Warto również zauważyć, że komputerowi przeciwnicy potrafią nieźle kombinować: mogą zręcznie zmieniać swoją taktykę w zależności od sytuacji (najczęściej będzie to związane z ich liczebnością). Kolejne sposoby rozgrywki to turniej oraz trening – tu chyba nie trzeba zbyt długo się rozwodzić. Podsumowując struktura „Die By The Sword", moim zdaniem, stworzona jest z bardzo dużym z rozmysłem i potrafi wciągnąć znacznie szybciej niż „Deathtrap Dungeon".

Na kolana!

W „Die By The Sword" grafika jest po prostu powalająca. Postaci (złożone z wieloboków) poruszają się sprawnie i dość realistycznie z małym wyjątkiem. Gdy robią obrót dookoła własnej osi przypominają bardziej wieżyczki T-72 niż normalnego człowieka. Podobnie jest z naszymi wrogami (a propos – wyglądają wprost cudownie, gdy wyskakują z lawy, a za nimi ciągnie się welon ognia, hie, hie... khm... przepraszam). Właściwie nie jest to jakiś wielki bug, ale małe, śmieszne potknięcie, mimo wszystko trochę denerwujące. W grze nie można narzekać na bogactwo tekstur – jest ich pełno, a ponadto zastosowano je z niezwykłym profesjonalizmem i wyczuciem klimatu fantasy. W ogóle warto zauważyć, że grafika w „Die By The Sword" charakteryzuje się bardzo dużym stopniem szczegółowości – i tu, podobnie jak w wypadku „Deathtrap Dungeon", należy ostrzec wszystkich bardziej wrażliwych Czytelników: „DBTS" jest grą niezwykle brutalną! Ciućka leje się strumieniami i rozchlapuje na wszystkie strony, Twoi wrogowie mogą kuśtykać na jednej nodze po amputacji drugiej, gęsto brocząc przy tym krwią lub miotać się w konwulsjach po dekapitacji. Brrr... Brutalizm sączy się praktycznie z każdego elementu. Wspaniale (czytaj bardzo dokładnie) odwzorowano na bohaterze, którym sterujesz, otrzymane w boju rany. Inną ciekawostką związaną z grafiką jest fakt, że możemy zmienić widok z third person perspective na first person perspective, jednak ten pierwszy wydaje się być bardziej praktyczny w czasie walki. Jeśli chodzi o wymagania: na P166 w wysokiej rozdzielczości (można przestawiać tylko między trybami high i standard resolution) gierka wygląda prześlicznie jednak wyraźnie gubi klatki. Można to oczywiście zmienić, ale kosztem liczby detali (pięć poziomów do wyboru) jednak gra wtedy sporo traci. Sytuacja diametralnie zmienia się po zastosowaniu akceleratora graficznego (3Dfx) – gra wygląda wtedy bosko (supercieniowanie, alpha blending, dużo kolorów itp.) i – co najważniejsze – nie traci na prędkości nawet na słabym Pentiumie.

Tak więc...

Moim zdaniem „Die By The Sword" jest gierką lepszą niż recenzowany numer temu „Deathtrap Dungeon". Programy te są bardzo silnie zbliżone do siebie ideą, jednak struktura opisywanej gry jest o wiele bardziej atrakcyjna od „DD". „Deathtrap Dungeon" to gra bardzo dobra, ale tak na dobrą sprawę jest wierną kopią „Tomb Raidera". „Die By The Sword" to gra oparta na idei „Tomb Raider", jednak zrealizowana z bardzo świeżym podejściem do tematu i niezwykłym rozmachem. Tak na dobrą sprawę wszystkie babolce na jakie natknąłem się podczas gry nie są szczególnie denerwujące, a ponadto, prawdę powiedziawszy, jest ich bardzo mało. Uważam, że jest to obecnie najlepszy klon „Tomb Raidera". Szczerze polecam! ***Suicide&Jagd52***



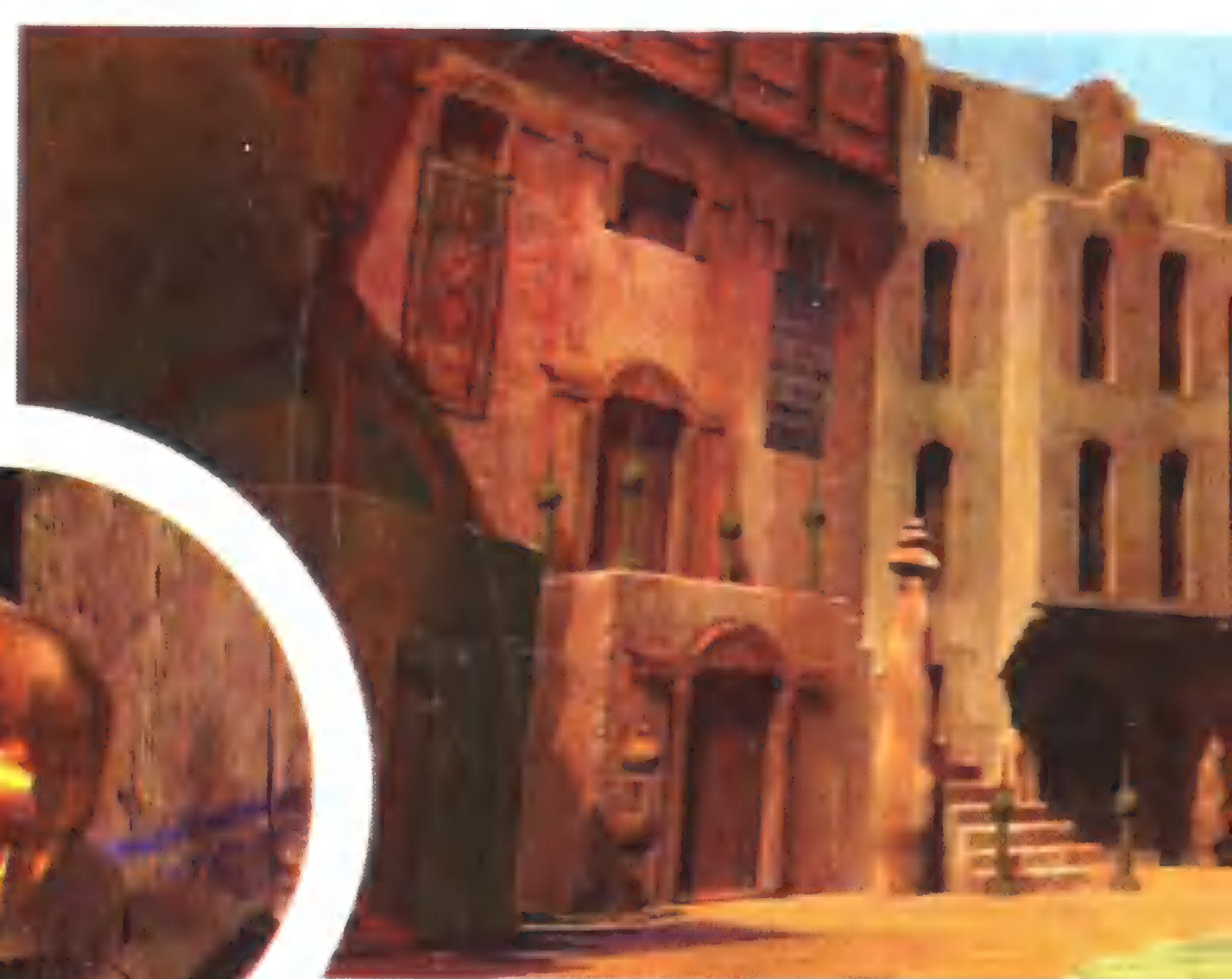
Grafika 90% Grywalność 94%
Oryginalność 88% Dźwięk 80%

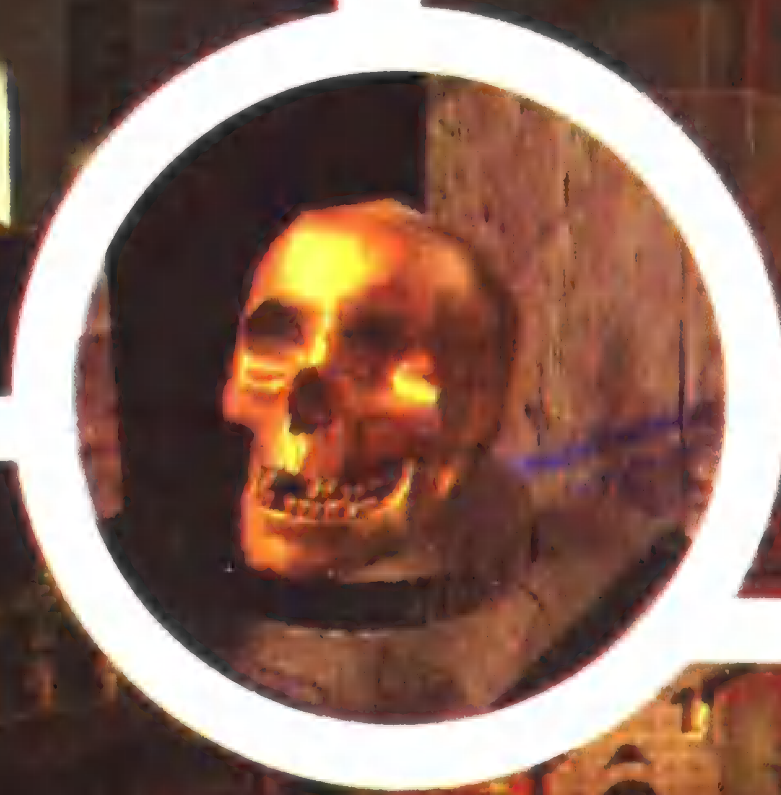
Obecnie najlepszy klon „Tomb Raidera". Przemyślana struktura, duża dynamika potyczek to podstawowe zalety „Die By The Sword".

WERDYKT 94%

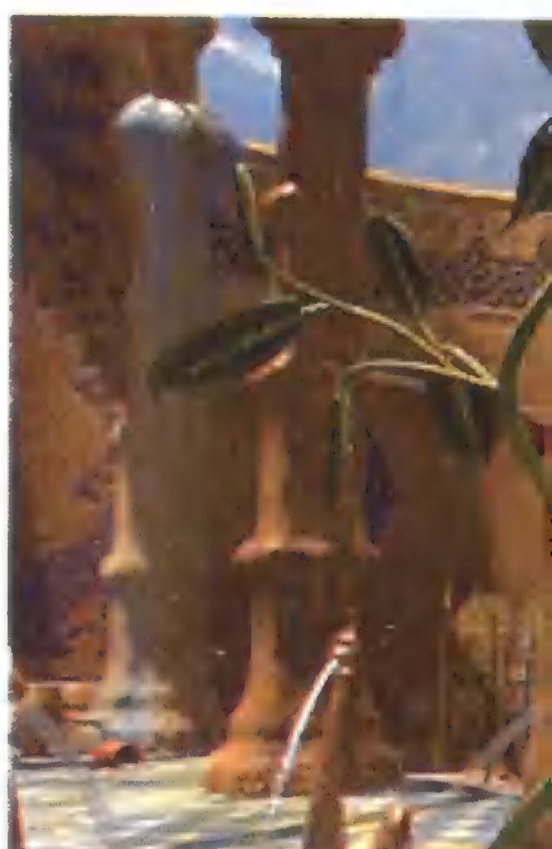












INFO

Wydawca:	Project Two
Producent:	L.K. Avalon
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	L.K. Avalon
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Reah

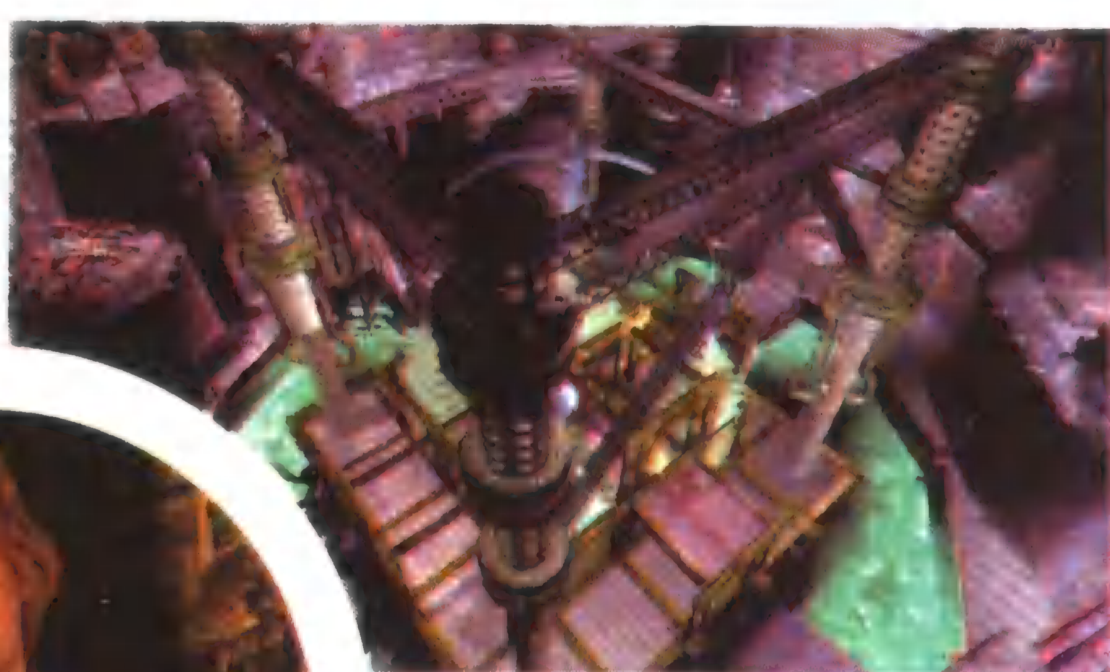
Zmierz się z Nieznanym

Dawno, dawno temu zaistniała sobie gierka zatytułowana „Myst" i z miejsca osiągnęła szaloną popularność, stając się bożyszczem tłumów i źródłem natchnienia dla wielu twórców gier komputerowych. „Reah", mimo swej niewątpliwej „mystowatości" zdecydowanie jednak różni się od całej masy podobnych produkcji – a mianowicie jest od A do Z po polsku i przez Polaków zrobiona.

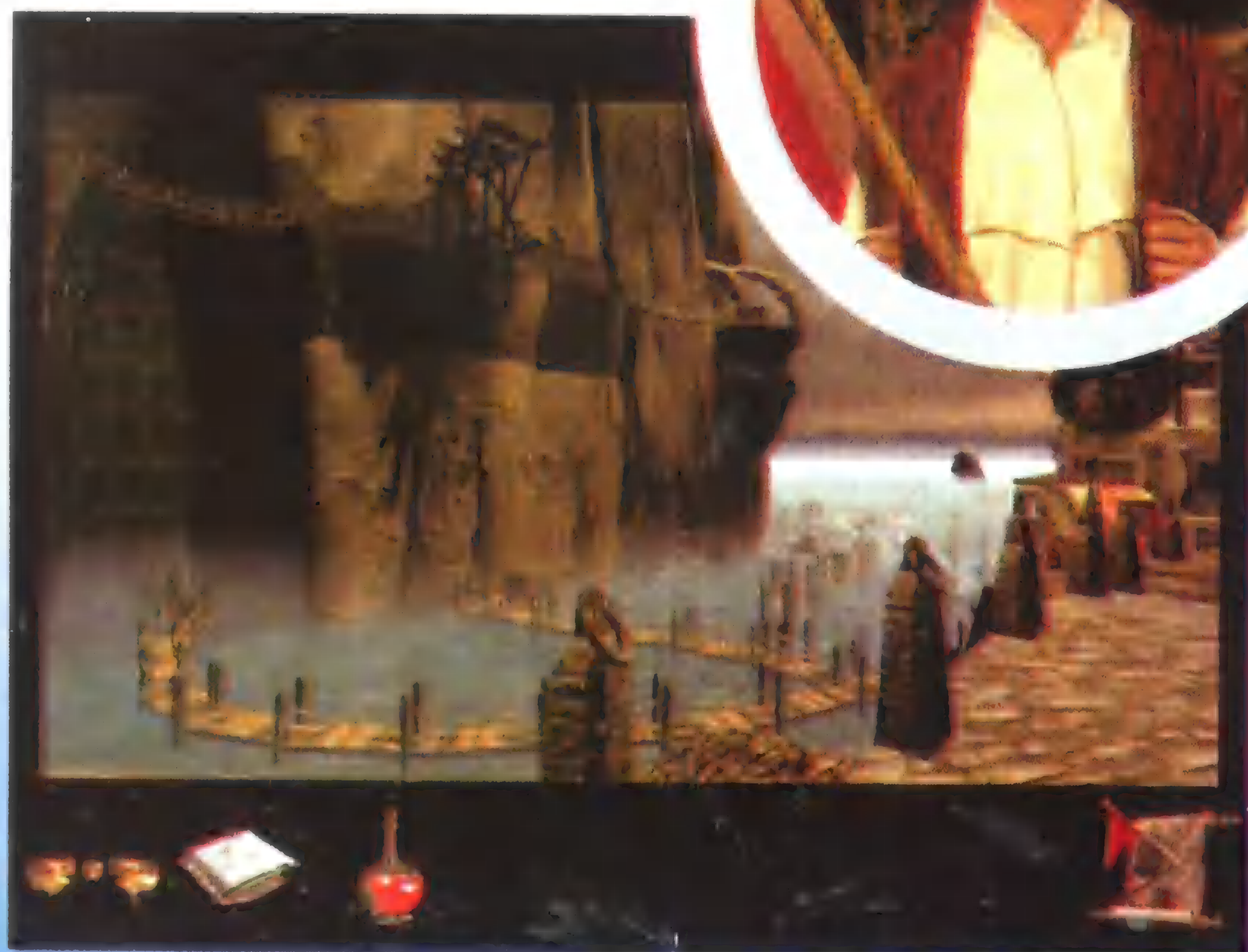
Stało się to za sprawą znanej, większości graczy firmy L.K. Avalon, której poprzednia większa produkcja „AD 2044" – przygodówka oparta na wątkach „Seksmisji", jako jedna z pierwszych napisanych na taką skalę polskich gier, osiągnęła całkiem sporą popularność. Po blisko półtorarocznej pracy światło dzienne ujrzała właśnie kolejna przygodówka z Avalonu, tym razem pozbawiona wszelkich „rodzimych" motywów i należąca do trochę innego gatunku.

Akcja „Reah" osadzona jest w nieokreślonej, choć odległej przyszłości. Ludzkość od dawna ma już opanowaną technikę podróży międzygwiezdnych i założenie kolonii na nowoodkrytej planecie nie jest z reguły uważane za fakt wart większego zainteresowania. Jednak w przypadku planety Reah sytuacja była nieco odmienna. Reah została skatalogowana jako planeta jałowa i pozbawiona bogactw naturalnych, toteż nic dziwnego, iż cała masa dziennikarzy, zachodziła w głowę, co skłoniło kogokolwiek myślącego racjonalnie do wybudowania na jej powierzchni kolonii i dodatkowo, ściągnięcia tam sporej ilości wojska.









Czas mijał, oficjele nie puszczali pary z gęby i pogłowie dziennikarzy topniało z dnia na dzień, aż w końcu ostał się tylko jeden. Nagrodą za wytrwałość była przedstawiona mu przez komendanta kolonii możliwość oficjalnego odkrycia sekretu planety. Dziennikarz, lub innymi słowy Ty, Szanowny Graczu, przyjął propozycję bez chwili wahania i już wkrótce stanął przed Artefaktem, tajemniczym urządzeniem przenoszącym użytkownika na planetę Reah, do innego wymiaru. Zaraz po przekroczeniu portalu, zamyka się on i zostajesz sam w obcym świecie, w którym wszyscy są Ci obcy i... Choć to ostatnie nie całkiem jest prawdą – wielu mieszkańców Reah 2 uparcie twierdzi, że już Cię zna... Przypadek, robią z Ciebie wariata, a może faktycznie już tu byłeś wcześniej... Tylko jak? Na tym zagadki się nie kończą, bowiem dość szybko po przybyciu orientujesz się, że w tym świecie nie wszystko działa tak, jak powinno... Dlaczego na przykład jedno miasto gnębi permanentna susza, a drugie jest intensywnie podtapiane? Tylko od Ciebie zależy, czy poznasz odpowiedź na te pytania. Jednym ze znaków rozpoznawczych gier pokroju „mystowatego" jest szaleńczo dopracowana grafika, prezentująca świat z perspektywy pierwszej osoby. „Reah" nie jest tu wyjątkiem. Podczas gry jest się otoczonym przez dopieszczoną w najmniejszym detalu trójwymiarową scenerię. Żaden drobiazg nie umyka tu uwadze grafików – słoje drzewa na deskach stołu, czy zacieki na ścianach – wszystko jest wzięte pod uwagę. Co prawda ktoś mógłby tu zauważyć, że grafika nie jest tak wyrazista, jak np.: w „Rivenie", bierze się to jednak stąd, że „Riven" to zbiór prerenderowanych nieruchomych plansz, natomiast w „Reah" swoista nieostrość jest spowodowana tym, że każda lokacja jest w pełni animowana (chodzi mi o możliwość wykonania obrotu o 360 stopni i przejścia z jednego miejsca do drugiego), co siłą rzeczy pogarsza trochę jej jakość.

Reah nie jest światem bezludnym i w grze występuje kilkanaście postaci, z którymi jednak, niestety,











nie można prowadzić błyskotliwych konwersacji, a jedynie wysłuchać i zrobić co sobie zażyczą lub zasugerują. Do odegrania ich ról zostali zatrudnieni zawodowi aktorzy, co w sfilmowanych scenkach z ich udziałem od razu rzuca się w oczy. Muszę przyznać, że grają może ze zbyt wielką przesadą, ale przynajmniej mają nienaganną dykcję i swoje kwestie przedstawiają w wiarygodny sposób.

Szkoda tylko, że „Reah" praktycznie pozbawiona jest jakichkolwiek dłuższych animacji – wstawek nagradzających za rozwiązanie zagadki, czy punktujących postępy w akcji. W grze cały czas towarzyszy nam bardzo przyjemna muzyka, delikatnie i nienachalnie podtrzymująca nastrój tajemniczości i niesamowitości, który jest istotną częścią klimatu „Reah". Utwory składające się na ścieżkę dźwiękową zostały skomponowane przez „profesjonalne" zespoły zajmujące się muzyką w stylu trans, ambient, drum'n'bass, zaś całość jest na tyle dobra, iż nie razi nawet wówczas, gdy jest się sfrustrowanym i ogólnie zirytowanym z powodu „niemocy" w rozwiązaniu łamigłówki. Interfejs gry jest niezwykle prosty, pozwalający tylko na obrót dookoła w każdej z lokacji, czasem spojrzenie w gór bądź w dół, przejście do następnej lokacji oraz podstawowe manipulacje na nielicznych obiektach – przyjrzenie się im, podniesienie lub użycie. Ta prostota interfejsu może też być nieco zdradliwa – czasem trzeba naprawdę uważnie przepatrzeć pełny obrót, by zauważyć możliwość zerknięcia pod nogi lub „aktywny" obiekt. Podczas całej gry zbieranie i wykorzystanie przedmiotów pełni jednak tylko marginalną rolę, a inventory jest szczątkowe. Przedmiot znaleziony może być i będzie użyty automatycznie tam, gdzie jest potrzebny i nigdzie indziej, co bez wątpienia upraszcza sprawę i pozwala graczowi skoncentrować się na podstawowym elemencie „Reah" – na łamigłówkach. Od otwierania zamka szyfrowego skrzynki, przez ustawianie luster w celu rozpalenia ognia, aż po uruchamianie windy przez odpowiednie zawieszenie worków z obciążeniem, w „Reah" można znaleźć łamigówki każdego rodzaju, a co najważniejsze – wszystkie interesujące i naprawdę ciekawe do rozwiązywania. Trzeba tylko mieć oczy i uszy otwarte, gdyż w grze co i rusz pojawiają się podpowiedzi potrzebne do ich rozwiązania, a celuje w tym zwłaszcza głos Twojego „ja". Jedynym minusem łamigłówek jest chyba tylko to, że jest ich zbyt mało, a sama gra wydaje się być zbyt krótka. Trochę też razi zbytnia oczywistość tego, że to fabuła jest dla łamigówek, a nie odwrotnie, przez co cała gra przypominać zaczyna „7th Guesta" – tytuł, którego autorzy bez żenady głosili, że jest zbiorem zagadek logicznych, okraszonych opowieścią o duchach. Szkoda, bo przykład samego już „Mysta" lub „Lighthouse'a" pokazuje, że można łamigówki bardziej niepostrzeżenie zintegrować z fabułą. Na niekorzyść „Reah" przemawia również jej liniowość. Łamigłówki można rozwiązywać w zasadzie tylko w jednej, ściśle określonej przez autorów kolejności, która wymuszana jest na graczu w mniej lub bardziej subtelny sposób, najczęściej przez ograniczenie dostępu do dalszych lokacji – „Nie możesz zejść z wieży dopóki nie pooglądasz widoków przez lunetę". W „Rivenie" choćby, zastosowano trochę lepsze rozwiązanie, od początku otwierając dostęp prawie wszędzie, przez co jego liniowość nie jest tak bardzo oczywista.

Tak więc ostatecznie rodzi się pytanie dla kogo „Reah" jest przeznaczona, bo z pewnością nie należy ona do bardzo wybitnych produkcji, choć jak na nasze rodzime warunki prezentuje się wspaniale. Nie znajdą tu wiele dla siebie ci, którzy chcą mieć duży wpływ na przebieg akcji lub lubią wplątywać się w zawiłe interakcje z postaciami z gry, ani też ci, którzy od przygodówki oczekują klasycznych zagadek typu „użyj zapałki, by zbudować helikopter". Dla nich odpowiedniejszymi tytułami byłyby raczej „Blade Runner", „Black Dahlia" czy „The Curse of Monkey Island". Z drugiej strony, „Reah" zaspokoi, jak sądzę, wymagania osób lubiących przepiękną, realistyczną i „wciągającą do świata przedstawionego" grafikę, będącą jednocześnie gustownym podkładem do serii inteligentnych łamigówek i ciekawej historii, odkrywanej przez gracza stopniowo, w miarę postępów w grze.

Nie należy przy tym zapominać o jeszcze jednym walorze, mogącym w znacznym stopniu wpłynąć na ewentualną decyzję o zakupie – „Reah" jest po polsku, przez co każdy może się nią w pełni rozkoszować.

Patrycja



Grafika 93% Grywalność 79%
Oryginalność 70% Dźwięk 87%

Polecana raczej wyłącznie miłośnikom „Mysta" i zagadek logicznych. Inni mogą się mocno rozczarować.

WERDYKT 81%





Gex: Enter The Ge

Pisząc dla Was zapowiedź tej gry w numerze 12/97 GK nie byłem zbytnio przekonany o wielkim sukcesie Gexa na rynku. Od tamtej pory wszystko wokół gry ucichło i nikt się nie spodziewał, że była to cisza przed burzą. I to z wielkimi piorunami.

INFO

Wydawca:	BMG
Producent:	Crystal Dynamics
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Można by mieć pewne wątpliwości, czy kolejna gra z tego gatunku (dla nie zorientowanych platformówka 3D) ma jakieś szanse na rynku dość mocno obstawionym przez takie hity, jak „Crash Bandicoot 2" czy „Croc". Mistrzowie platformówek (a taki tytuł można przyznać autorom gry – Crystal Dynamics, autorom obu części „Pandemonium" czy pierwszego „Gex'a") postanowili jednak dodać swoje trzy grosze do rynku i właśnie wydali kontynuację przygód dzielnego gekona zwanego Gex. Osobiście przyznam się, że z pewną taką nieśmiałością sięgnąłem po tę grę – mimo, że uwielbiam ten gatunek gier, miałem wrażenie, iż niewiele może mnie zaskoczyć. Jakież było moje zdziwienie, gdy odpaliłem grę „Gex: Enter the Gecko". Mając od polskiego oddziału Sony dziesięć nowych tytułów do testów, zupełnie zapomniałem o nich i siedziałem do czwartej nad ranem nad gierką BMG. Na niewiele się to zdało, kolejny dzień upłynął pod znakiem zielonej jaszczurki i kolejny i... Taaak, spędziłem nad grą kilkanaście ładnych godzin i w tym czasie byłem jak zaczarowany. Wszyściutkie zapowiedzi, którymi Was uraczyłem we wspomnianej zapowiedzi, spełniły się w 110%. Nie wytrzymam do końca recenzji: ogłaszam wszem i wobec – jest to najlepsza gra tego gatunku na PlayStation!!! Tak na marginesie, moim zdaniem jest też lepsza od osławionego, nintendowego „Mario 64". Aby nikt mi nie zarzucił, że mądrzę się i rzucam słowa na wiatr, przyznam, że „Mario" prawie skończyłem i grając w „Gex: Enter the Gecko" grało mi się trochę lepiej. Prześledźmy wszystkie aspekty gry, aby przekonać się, że stoimy w obliczu epokowego dzieła.



Zacznę trochę sztampowo, czyli od historyjki wprowadzającej w grę. Nasz bohater po ciężkich przejściach w pierwszej części gry, udał się na zasłużony spoczynek. Trochę ćwiczył, trochę się relaksował przed telewizją. W sumie dwa lata minęły dość szybko. Pewnego dnia przyszło dwóch gości z agencji rządowej i dość brutalnie sprowadzili naszą dzielną jaszczurkę do swojej kwatery. Po owocnych negocjacjach, w stroju agenta do zadań specjalnych, Gex rozpoczyna swoją drugą misję. Celem jest znany z pierwszej części mechaniczny stwór z telewizji, który jakimś cudem ocalał. Naszym zadaniem będzie przebycie kilkudziesięciu kanałów telewizyjnych w celu znalezienia sprawcy zamieszania i załatwienie go na cacy. Sterujemy więc naszym czteronożno-ogoniastym gadem po wielu światach i zbieramy niezbędne piloty telewizyjne (skoro można było zbierać gwiazdki, to dlaczego nie piloty – w następnych grach będziemy zbierać wykałaczki, wiertarki, muszle klozetowe...). Ponieważ autorzy postarali się, aby ich produkt nie był liniowy, mamy do wyboru kilka światów, w jakich dzieje się akcja poszczególnych leveli, a każdy z leveli ma kilka pilotów do zebrania. Na początku decydujemy się, jakie zadanie chcemy wykonać i dążymy do tego poprzez wnikliwą penetrację poziomu. Maksymalnie więc z jednego levelu można wycisnąć pięć pilotów (trzy normalne, jeden ukryty i jeden jako nagrodę za zebraniem odpowiednich bonusików). Jak więc wychodzi ze skomplikowanych wyliczeń, aby w pełni ukończyć dany level będziemy musieli zapoznać się z nim co najmniej trzy razy. Jeśli się wam wydaje, że jest to wadą, to jesteście w wielkim błędzie. Poszczególne levele są naprawdę ogromne, strasznie różnorodne, w pełni trójwymiarowe i co najważniejsze możesz wejść praktycznie wszędzie. Jeśli już jesteśmy przy światach w grze występujących, to są one odbiciem tego, co nasz bohater oglądał przez ostatnie dwa lata siedząc przed telewizorem. Mamy więc świat Star Wars, z rycerzami Jedi, z przelatującymi



X-wingami i Gexem ubranym w strój Stormtroopera, jest level jurajski z dinozaurami, lawą i Gex'em jaskiniowcem. Nie mogło też zabraknąć świata horrorów ze zjawami, zombimi i motywami z Helloween oraz doskonale sparodiowanych kreskówek Warner Bros z królikiem Buggsem, kaczorem Duffym i myśliwym Elmerem. Jest też świat będący wnętrzem komputera z mnóstwem chipów, baterii, płytek drukowanych i mechanicznymi robotami. Ponadto zagramy na poziomach z filmów z Brucem Lee, Indianą Jonesem, Jamesem Bondem, Godzillą, a nawet na bronxie, jako





nieugięty stróż prawa (ma ktoś pojęcie co to za film?). Uff, to jeszcze nie wszystko, ale tyle na razie wystarczy. Jak więc widać, na nudę nie ma co narzekać, gdyż co chwila napotykamy na doskonale znane motywy ze szklanego ekranu.

To, co zabija w grze, to jej oprawa, i to zarówno graficzna, jak i dźwiękowa. Zacznijmy od grafiki. Ogromne, wielopoziomowe światy w grze przedstawione są z dbałością o najmniejsze szczegóły, bogato teksturowane trzymające klimat danego filmu i co najważniejsze interaktywne (o co mi chodzi zaraz wyjaśnię). Możemy więc przeszukiwać drzewka (powodując przy tym spadanie liści), obijać znaki drogowe, wywoływać bicie zegarów, przesuwać skrzynie, przyklejać się do niektórych ścian itd. Nasz bohater zbudowany jest z bardzo dużej liczby poligonów, co pozwoliło na umieszczenie ponad 120 ruchów w 3400 klatkach animacji. Gex często wczuwa się w postać, jaką aktualnie „gra", więc zobaczymy go w wielu strojach adekwatnych do levelu. Bardzo cieszą też szczegóły, jakie można ujrzeć w wielu lokacjach – rysunki naskalne, żarty na ulicach Bronxu, dopiski w stylu „Gex jest głupi" albo „Tu byłem...". Jedyną zmianą w stosunku do zapowiedzi jest zaproszenie do współpracy innego komika, mianowicie Leslie Phillipsa. Przyznam się szczerze, że nie kojarzę gościa, ale odwalił on kawał dobrej roboty. Przed usłyszeniem jego komentarzy nie myślałem, że wykorzystanie głosu profesjonalisty od rozśmieszania ludzi może zaowocować tak genialnymi efektami. Jednak fakt ten sprawił, że Gex zyskał charakter prawdziwej postaci, spowodował także częste zrywanie boków ze śmiechu w czasie gry przy wysłuchiwaniu zabawnych odzywek naszej jaszczurki. Przykład? Proszę bardzo – podczas levelu prehistorycznego, będąc w stroju jaskiniowca, nieraz usłyszymy parodię Freda Flinstone'a krzyczącego „Wilmaaa" (tu należy wytężyć struny głosowe i nadać temu odpowiednie brzmienie ;) czy cytaty z Luka Skywalkera podczas levelów Star Wars. Nawet nazwy poziomów są inteligentnie pozmienianymi tytułami znanych filmów, jak choćby „Lava Dabba Doo", „The Spy Who Loved Himself", „Pangea 90210" czy „Samurai Night Fever". Zdaję sobie sprawę, że jest to rodzaj humoru możliwy do uchwycenia przez ludzi znających język Szekspira, jednakże takich osób w Polsce jest coraz więcej i miejmy nadzieję, że przypadnie im on do gustu (w końcu autorzy nie planują wydania wersji gry z głosem Jerzego Stuhra z fragmentami filmów „Seksmisja"). Sam miałem w grze moment, w którym spadłem z kanapy – idę sobie i widzę tabliczkę z napisem „Wabbit Season Open". Gdzieś już to widziałem. Wskakuję więc do nory obok i wychodzę w przebraniu... królika Buggsa, a niedaleko skrada się ze strzelbą Ełmeł (ach to seplenienie).

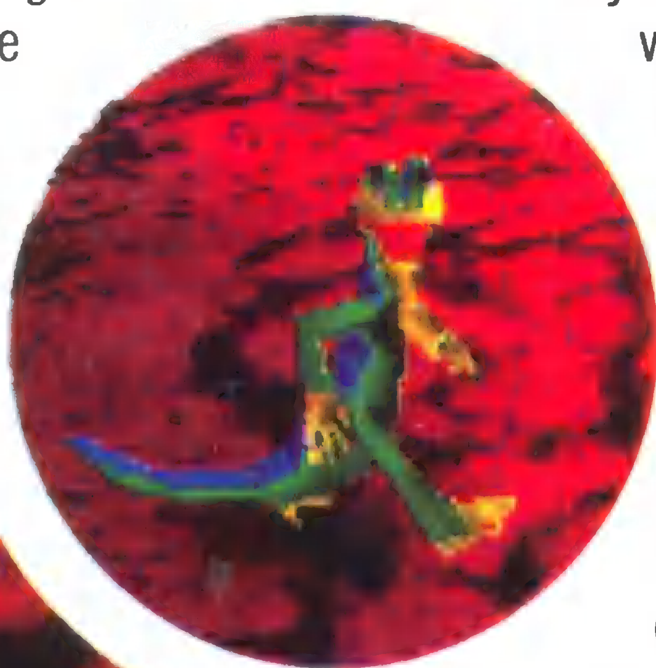
cko





Wracając do oprawy dźwiękowej to warto wspomnieć o muzyce. Jest dobra, dobrana do klimatu leveli, ale nie powoduje dekoncentracji grającego – jednym słowem solidna robota.

Spytacie więc, czy w grze urzeka tylko oprawa? Otóż nie, przede wszystkim jest to doskonała grywalność, bardzo wygodne sterowanie (także przy użyciu analogowego pada) ogromna żywotność tytułu i bardzo zróżnicowany poziom trudności (głównie ze względu na fakt, że sami wybieramy, które levele chcemy grać najpierw, a które zostawić na później). Mogę więc stwierdzić z całą odpowiedzialnością, że w tej chwili „Gex: Enter the Gecko" jest najlepszą grą platformową na PlayStation jeśli nie na wszystkie konsole. Ma wszystko to, co jest konieczne do spędzenia wielu godzin przy konsoli: świetną grafikę, doskonałe efekty dźwiękowe i komentarze, dużo świeżych pomysłów i wspaniałą grywalność. W grze każdy znajdzie coś dla siebie, bez względu na wiek, płeć czy zawód. Cytując więc jednego polskiego rapera „...posłuchaj dziewczyno rolnika, grabarza, szklarza, radiotechnika..." a także wszyscy pozostali ten tekst czytający, lećcie do sklepów i kupujcie nową gierkę BMG, bo lepszej pozycji długo nie uświadczycie. Jeśli jednak jesteś niedowiarkiem i wolisz najpierw zobaczyć grę na własne oczy, to albo idź do sklepu i poproś o prezentację gry, albo poczekaj do maja i kup Oficjalny PlayStation Magazyn – na krążku dołączanym do gazety znajdziesz demo Gexa. Ja tymczasem wracam grać, w końcu zostało mi do skończenia 5% gry (ach, te ukryte piloty). ***Baron Jack***





Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 76% Dźwięk 95%

Najlepsza platformówka ever!!! Kupuj w ciemno.

WERDYKT 95%

Streets of SimCity

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Maxis
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Firma Maxis nie popisała się tym razem. To co otrzymujemy do naszych rąk – zwabieni słowem SimCity znajdującym się w tytule – to zwyczajny shit. Mimo że pudełko zachęca do kupienia tego #$$#.!., to jednak rzeczywistość jest trochę inna. Ale zacznijmy od początku.



Właściwie to mógłbym pisać same przekleństwa o tej grze, ale jakoś muszę wypełnić tę stronę. W każdym razie, o firmie Maxis zawsze miałem dobre zdanie. Jeszcze jako posiadacz Amigi zagrywałem się w „SimCity". Ech, to było życie – wszystko śmigało, było jasne i na dodatek wyróżniało się oryginalnym pomysłem. Potem przyszedł czas przesiadki na peceta i nastała era „SimCity 2000". Ależ to była piękna gra! Zresztą co będę pisał – większość Was, graczy na pewno doskonale pamięta ten tytuł. Jednak potem nastał czas knotów (i to przez duże K). Beznadziejne było „Sim Earth", „Sim Tower" oraz „Sim Ant". Ja rozumiem, że można mieć oryginalne pomysły, ale jak to wyglądało! Potem nastąpił boom technologiczny i mamy takie gierki, jak „WC: Prophecy" czy inne, które do poprawnego działania wymagają co najmniej P200, 32 RAM i oczywiście 3Dfx. Do tych ostatnich zalicza się właśnie „Streets of Sim City". Gdy otrzymałem tę gierkę, byłem nastawiony do niej pozytywnie. Jednak po kilku godzinach grania, kumpel wyrzucił mnie z domu za zbyt dużą liczbę przekleństw wykrzyczanych przeze mnie. No ale po kolei.

Zacząłem od instalacji – nie dość że się kilka razy zawiesiła, to musiałem zmienić CD-ROM (czytaj: wsadzić mój własny). Gdy już przebrnąłem przez nią, moim zmęczonym oczom ukazało się intro – żadne tam bajeranckie, ot przyzwoitej jakości filmik ukazujący walki samochodów w tytułowym SimCity. Intro jak intro - pomyślałem i zacząłem grać. A tak na marginesie – jeśli pamiętacie stareńkiego „Street Roda", to zasada jest mniej więcej ta sama – jeździsz swoim wozem po mieście, rozwalasz przeciwników, za których dostajesz kasę i tak dalej... Niby nic takiego, ale przy dobrym wykonaniu (jak „Carmaggeddon", który notabene miał trochę inną tematykę – rozjeżdżanie pieszych) można się nieźle zabawić.



Przy okazji mając w pamięci filmy ukazujące pościgi po ulicach San Francisco (te strome ulice), miałem nadzieję, że będzie fajnie. Ale się zawiodłem i to straszenie. A dlaczego? Już spieszę z wytłumaczeniem. Po wybraniu samochodu z pięciu dostępnych (chociaż na początku i tak nie masz forsy na coś innego) i załadowaniu go uzbrojeniem po sam dach, ruszamy. Ok. Wszysko wygląda bardzo fajnie – widoczki piękne, ludzie chodzą ulicami, jeżdżą samochody, nawet tramwaje. Zresztą co będe pisał – wszystko widać na screenach. No to ruszamy. I tu niemiłe zaskoczenie – gra tak skacze, że prawie w ogóle nie da się w nią grać. A muszę dodać, że grałem na P200 z 16 MB RAM i z 3Dfx! Fakt że za cholerę, nie mogłem zmusić akceleratora do pracy (ale to pewnie moja wina), ale po zmniejszeniu rozdzielczości też nie było rewelacyjnie. I przez taki nie dopracowany engine gra traci duuużo na grywalności. No, ale nie zrażony tym jadę dalej. Pierwsze co mi przyszło do głowy to rozpędzić się i skoczyć z jakiejś stromej ulicy. Co zaplanowałem to zrobiłem – ale całą radochę z udanego skoku zepsuła mi skacząca animacja... Nie będę przeklinał, bo i tak ocenzurują... Mimo że gierka ma jeszcze kilka fajnych opcji – m.in. możliwość przeniesienia własnego miasta z „Sim City 2000", szkółkę jazdy (komputer dokładnie Cię uczy jak prowadzić oraz możliwość zmultiplayerowania się (taki nowy związek frazeologiczny) – to nie ratuje to tej gierki. Ja rozumiem, że każdy w Stanach ma Pentiuma II i setki pamięci RAM, to jednak autorzy przesadzili – gra chodzi tak, jakby chciała, a nie mogła. I jeszcze jedna sprawa, która denerwuje mnie najbardziej – dlaczego, gdy zrobiłem czołowe zderzenie z pociągiem to się lekko odbiłem, a on przejechał jakby nigdy nic?

Podsumowując (właściwie to nie ma czego), „Streets of Sim City" to straszna chała. Może gdzieś znajdą się jacyś ludzie, którym się on spodoba, ale szczerze mówiąc to wątpię...

Szycha

Grafika 70% Grywalność 60%
Oryginalność 60% Dźwięk 65%

Jeśli ktoś chce niech kupi, ale tylko na własną odpowiedzialność.

WERDYKT 50%







INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Core Design
Data wydania:	Już jest
Cena:	165.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, Karta 3D, Win95

Fighting Force



Awangarda, nieprawdaż? Ale nie ma co narzekać. Produkcji tego typu na naszego ukochanego blaszkowca nie mieliśmy, o ile mnie pamięć nie myli, żadnej. Mowa tu o trójwymiarowym mordobiciu, w którym poruszasz się „ciągle w jedną stronę". Rozwaliwszy kilkunastu żołdaków jakiegoś (niekoniecznie konkretnego) przeciwnika, trafiasz do kolejnej planszy, często połączonej z poprzednią. I w ten oto sposób możesz zwiedzić cały świat gry, dochodząc na końcu do złego super-mega-intercooler bossa. Tak jest w teorii, a jak jest w „Fighting Force"?

Praktyka pokazuje, że podobnie. Jedźmy jednak od początku. Zły doktor Zeng, bogaty gość, doszedł do wniosku, że około roku 2001 cały świat powinien zobaczyć to, co w Biblii jest zwane Apokalipsą. Założył nawet sektę, wypełnił wszystkie papiery i wydawałoby się, że należy oczekiwać niechybnego końca naszych marnych egzystencji. Ale niestety, modlitwy nie zostały wysłuchane, a Wy żyjecie. Więc doktorek doszedł do wniosku, że skoro Bóg zepsuł robotę, należy go wyręczyć. Czyli zakończyć życie na Ziemi. Nasze zadanie polega na ujęciu go żywcem, ale oczywiście, zanim zdąży zrobić coś, czego mógłby żałować.

Startując na parkingu przed jakimś budynkiem zostajesz od razu zaatakowany przez kilku gości. Powinieneś dać im w pysk. Obok stoi jakiś samochodzik, który, gdy go uraczysz kilkoma kopami, odkryje przed Tobą sekrety bagażnika. Znajdziesz tam bazookę, którą przywalisz w bramę wjazdową i wejdziesz na teren Pilnie Strzeżonego Tajnego Obiektu. Do pomocy Twoim pięściom i nogom dołączą takie dodatki, jak gaśnice, gazrurki itp. Te ostatnie, niestety, są zrealizowane żałośnie, jeśli chodzi o koncepcję. Ich siła uderzenia jest dużo słabsza niż takiej na przykład pięści – ale za to działają na większą odległość. Na szczęście nie musimy poruszać się w grze jedną postacią, bo mamy ich aż cztery. Dobrze, zapytacie, skoro tak ciekawie się zapowiada, dlaczego taka niska ocena? Wiąże się to z kilkoma

Czynnikami spośród których najważniejszymi są: grywalność i długość gry, a także stopień skomplikowania i scenariusz. Elementy te są ze sobą ściśle powiązane i z siebie wynikają. Pomijając już takie „robaki" w fabule, jak fakt, że niepokojony przez naszego gieroja Zeng spokojnie wsiada do helikoptera, a bohater tylko się patrzy na to... eeech! Niestety, gra jest przeraźliwie krótka, a poziom trudności – banalny. Na standardowym przeszedłem ją za pierwszym razem prawie do końca. Potem postanowiliśmy przetestować w redakcji tryb wielograczowy, który pozwala współgrać dwóm postaciom na jednym komputerze i jednej klawiaturze. Ach, trzeba było podziwiać ten duet Cefkowsko-Kajakashowski. Tyle, że Wioślarz grał panienką :]. Skopaliśmy Zenga, że aż miło. I to po zaledwie kilkunastu minutach grania! Ja wiem, że można potem zrestartować grę, ale żeby płacić za coś, co powinno być tylko demem? Osiem poziomów (co prawda podzielonych na strefy, ale one nie przedłużają gry) to chyba trochę mało! Faktycznie gra daje radochy na maksymalnie tydzień zabawy, po czym... Jednak szkoda, że przez całą grę przeplata się jeden schemat walenia po gębach jakichś debili, którzy nawet nie potrafią się porządnie odwinąć! Przejdźmy więc do...



Jak Cię Widzą... oprawy graficznej. A ta jest wykonana naprawdę porządnie! Graficznie program jest po prostu doskonały. Postacie składają się z takiej liczby polygonów, która powoduje, że widać dużo szczegółów, a ich obliczenia nie męczą jakoś specjalnie procesorka. Dźwięk jest równie dobry, poza zwykłymi odgłosami jest też odpowiadająca klimatowi muzyka. I to w zasadzie tyle. Masz dylemat: kupić, czy nie? Z jednej strony masz dobrą grę gdy grasz pierwszy-drugi raz, dopracowaną grafikę i muzykę, a także osiem plansz. Ale z drugiej strony – po kilku przejściach program staje się śmiertelnie nudny. Decyzja należy do Ciebie.

CeFeK [90-60-90]

Grafika 80%	Grywalność 67%
Oryginalność 80%	Dźwięk 70%

Po pierwszym przejściu zasługuje na 78%, ale niestety... później poniżej 40.

WERDYKT **58%**

INFO

Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Panzer Gen

W grze strategicznej liczy się przede wszystkim dobry pomysł, sprawny interfejs obsługi i przyzwoity poziom AI. Nie oznacza to jednak, że jest nam obojętne, czy prócz tego zaoferuje nam ona ładną grafikę, płynną animację lub realistyczne odgłosy walki. Trzeba przyznać, że gra „Panzer General 2", łączy wszystkie te zalety!

Na grę „Panzer General" ze znanej serii SSI, czekali niecierpliwie wszyscy wielbiciele „strategii". Kiedy niedawna prezentacja jej „dema" potwierdziła pochwały doniesień prasowych, wielu z fanów zastosowało oszczędnościowy reżim, gromadząc środki na jej zakup. Wreszcie „Panzer General 2" ze zgrzytem gąsienic i zawadiacką elegancją wjechał na nasze półki sklepowe. Już pierwsze kontakty z grą potwierdziły, że warto było wydać na nią kasę! „PG2" jest dobrą i wciągającą grą. Oferuje rolę dowódcy pokaźnego zgrupowania pancernego i towarzyszących mu jednostek wsparcia. Akcja scenariuszy i kampanii jest rozgrywana na odcinkach frontów wielu znaczących teatrów II wojny światowej (m.in. ZSRR, Niemcy, Francja, Północna Afryka). Mimo że „PG2" jest szóstą już pozycją „generalskiej" serii SSI, stanowi dowód na to, że nie wszystkie długo kontynuowane serie „strategii" (przez grzeczność nie wymienię które) muszą zapadać na tzw. „starczy uwiąd". Bowiem „PG2" obficie prezentuje to, co w języku krasomówczych polityków określane jest jako

Nowa jakość

Pisząc tę recenzję zakładam, że wielu Czytelników zna choć niektóre gry „serii generalskiej SSI", tematycznie poprzedzające „PG2". Oczywiście mowa tu o „Panzer", „Allied" oraz „Pacific General". Każda z nich stanowi swoisty kamień milowy postępu gatunku. Przypominam je, gdyż właśnie z nimi trzeba najnowszą grę porównywać. A zmiany na lepsze w „PG2" są ogromne! Dotyczą one właściwie wszystkiego: grafiki, animacji, poziomu AI, możliwości taktycznych grającego oraz ścieżki dźwiękowej gry. Omówmy je kolejno. Przede wszystkim w „PG2" bardzo poważnie zmieniono wygląd ekranu walki. Dotyczy to zarówno graficznego przedstawienia wyglądu walczących jednostek, topografii areny zmagań, jak i znajdujących się na niej zabudowań i innych obiektów. W „PG2" czołgi, samochody pancerne, działa, samoloty, środki transportu oraz oddziały piechoty przedstawione są na tyle wiernym wizerunkiem, na ile można to było w miniaturze rysunku pomieścić. Nie są to jednak jednopłaszczyznowe „medaliony". Są one prezentowane w rzucie izometrycznym, uwzględniają prawa perspektywy i grę światłocienia. Przemieszczając te jednostki po polu bitwy, w „PG2" oglądamy je z różnych stron, w zależności od nadanego im kierunku ruchu. Rysunek tych jednostek nie ma nic wspólnego z konwencją ikon „sztabowych". Ich przód jest zawsze ustawiony w kierunku ruchu. W momentach starcia, stają one zawsze „twarzą" wobec przeciwnika. „Plecy" pokazują jedynie w momentach ucieczki! Taka grafika nie tylko cieszy oko, ale również bardzo uwiarygodnia grę. Miasta i wsie oraz inne obiekty (np. lotniska) nie są już upakowane na siłę w jednym heksie, jak w grach poprzedniczkach. W „PG2" na jednym heksie występują wyłącznie niewielkie osady, liczące kilka zabudowań. Wszystko inne zajmuje od kilku do kilkudziesięciu heksów. Jeśli mamy do czynienia z miastem (np. w scenariuszu obrony Leningradu), to zawsze tylko z jego istotnym fragmentem. Możemy w nim dostrzec ważniejsze, charakterystyczne budynki, czy nawet rozróżnić pomniki. Oczywiście, nie doszukujmy się tu analogii do turystycznego planu takiego miasta. Topografia terenu w „PG2" bardzo nawiązuje wyglądem do zdjęć lotniczych i jest po prostu ładna. Oglądając „PG2" zwróćmy uwagę, jak malowniczo i prawdziwie przedstawiono okolice Ciechanowa w scenariuszu z wrześniowej kampanii 1939 roku! To polski jesienny krajobraz z polskimi zabudowaniami i charakterystyczną mozaiką małych polskich poletek. Ważne jest, że wszystkie zabudowania i cała topografia terenu posiada określone wartości dla możliwości obronnych i ruchu jednostek. W „PG2" zmieniono w sposób zasadniczy skalę terenu obejmowanego ekranem walki. To nie są — jak poprzednio — wielkie połacie kraju uczestniczącego w konflikcie. W „PG2" polem walki są niezbyt rozległe obszary frontu, ważne pod kątem budowy i realizacji koncepcji taktycznych. W końcu właśnie o to chodzi! W tym miejscu muszę przestrzec początkujących fanów „strategii", aby nie oczekiwali w „PG2", tzw. wybitki „do ostatniego żołnierza". Jeśli tego pragną, niech się od razu „przesiądą" na grę w rodzaju „C&C". Wszystkie misje i kampanie w „PG2" przebiegają w wyznaczonej liczby tur. Po jej upływie walka zostaje przerwana, a wynik ocenia komputer. Najbardziej ceni on „brylantowe zwycięstwa" odniesione w najniższym liczbowo limicie tur. O klasę niżej lokowane są „zwykłe zwycięstwa", przy nieco większym limicie tur. Jeśli Twój wynik nie mieści się w tych kategoriach, komputer „dorzuci" Ci jeszcze cztery tury i po ich upływie zawyrokuje, która strona odniosła tzw. zwycięstwo taktyczne. Wygrać w „PG2" w pierwszych dwóch wymienionych kategoriach jest d ść







trudno. Trzecią kategorię przetestowałem – z ciekawości – na opcji rozgrywki „komputer przeciwko komputerowi" w różnych scenariuszach. Wyszło na to, że firmowe scenariusze (jest ich wystarczająco dużo) i kampanie (w liczbie 5-ciu) są ustawione przez autorów w zasadzie na przewagę „strony słusznej" (czytaj alianckiej). Dowodząc wojskami niemieckim, można zagarnąć w limitowanej liczbie tur nawet 90% najważniejszych celów, a komputer i tak wesoło powiadomi Cię... że przegrałeś! Doprawdy trudno taki werdykt zaakceptować! Jest to zresztą chyba jedyne

eral 2

dyskusyjne założenie w grze „PG2"! Z pozostałych nowych graficznych zdobników wypada wymienić efektowne widoki eksplozji (zwłaszcza ginących jednostek), torów salw pocisków (biegną nawet przez kilka heksów) oraz efektowne rozpadanie się ostrzelanych miejscowości w zgliszcza. Bogactwo całego tego sztafażu dopełnia dobre i wierne oddanie audio efektów walki. Jakże realistycznie brzmią salwy z wielolufowych niemieckich wyrzutni rakiet zwanych „Nebelwerferami", Była to broń niezwykle groźna i skuteczna, znana Powstańczej Warszawie 1944 roku jako tzw. „szafy" lub „krowy". Przy okazji w „PG2" skorygowano rysunki tej broni, do jej rzeczywistego wyglądu. Animacja przemieszczeń i walki jednostek została doprowadzona do perfekcji, skutkiem czego SSI mogła zrezygnować z króciutkich filmowych animacji, jakie w uprzednich grach serii towarzyszyły każdej wymianie ognia. Na dopieszczeniu gry „PG2" pod względem grafiki, animacji i efektów audio jednak nie koniec! Jest tu sporo nowego smakowitego „mięska", wnoszącego nowe możliwości walki. Nowe możliwości są dość liczne, logicznie uzasadnione i wzbogacają repertuar taktycznej rozgrywki w grze. Niestety, szersze ich opisanie nie mieści się w konwencji tej recenzji. Wymienię tu jedynie przykładowo, że możemy np. w czasie trwania jednej tury, w sprzyjających okolicznościach jedną silną naszą jednostką zlikwidować nawet kilka (do trzech!) jednostek wroga! Jednostka taka nabędzie wówczas cenne punkty doświadczenia, które zwiększą jej skuteczność. Szczególnie zasłużona jednostka otrzymuje nawet order uwidoczniony (miniaturką) przy jej rysunku i lepszą skuteczność w walce, a nawet prawo oddawania podwójnej salwy! Oczywiście niezależnie od tego musimy pamiętać o uzupełnieniach i upgrade'ach dla każdej jednostki. Jako udoskonalony do perfekcji, należy określić w „PG2" system zakupu nowych jednostek. Niestety, ich ceny są zwykle wysokie – cóż, samo życie! Krótki przegląd nowości w „PG2" zamykam informacją, że posiada ona nowy, zupełnie inny od poprzednich









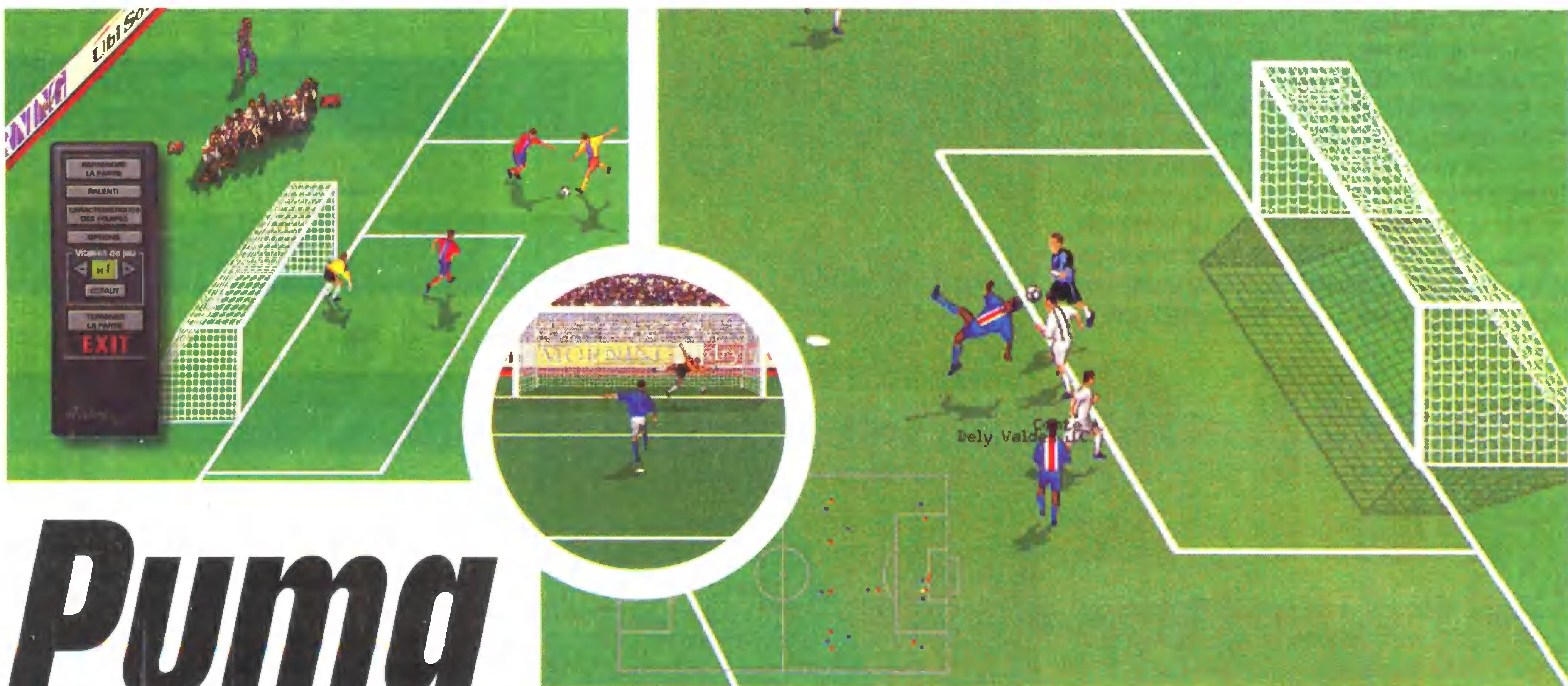
Interfejs obsługi i edytor gry

Obydwie te rzeczy są starannie przemyślane i z pewnością uwzględniają doświadczenia nabyte przez Mindscape/SSI w toku opracowywania wszystkich uprzednich pozycji „generalskiej" serii. Nie zawaham się określić ich, jako doskonały wzorzec dla tej kategorii gier. Nie miejsce tu, aby rozwodzić się nad szczegółami w tym zakresie. Niech zastąpi je wzmianka o dwóch zaletach! Otóż nie dysponując instrukcją gry „PG2" (tak się złożyło, że dystrybutor nie dostarczył jej Redakcji) wystarczyło mi niespełna pięć minut na biegłe opanowanie dość złożonego, zupełnie nowego interfejsu obsługi „PG2". Jest on naprawdę „intuicyjny"! W większości tego typu gier trwa to zwykle dłużej. Z przyjemnością informuję również, że w świetnym edytorze scenariuszy „PG2" można opracować w czasie około 10-15 minut zupełnie przyzwoity, własny scenariusz pojedynczej misji! Zapewniam, że będzie on bezbłędnie funkcjonował! Przyznacie być może, że w języku Kubusia Puchatka takie rzeczy określa się jako „małe, smakowite co nieco". Myślę, że całość tych spostrzeżeń dobrze świadczy o grze „PG2" i dlatego z pełnym przekonaniem polecam ją. ***Reset***

Grafika 87% Grywalność 90%
Oryginalność 85% Dźwięk 85%

Świetnie oddany teren, doskonale odtworzone jednostki w rzucie izometrycznym oraz pole walki w konwencji zdjęć lotniczych...

WERDYKT **87%**



Puma World Football 98

INFO	
Wydawca:	Ubi Soft
Producent:	Ludimedia
Data wydania:	Już jest
Cena:	139.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

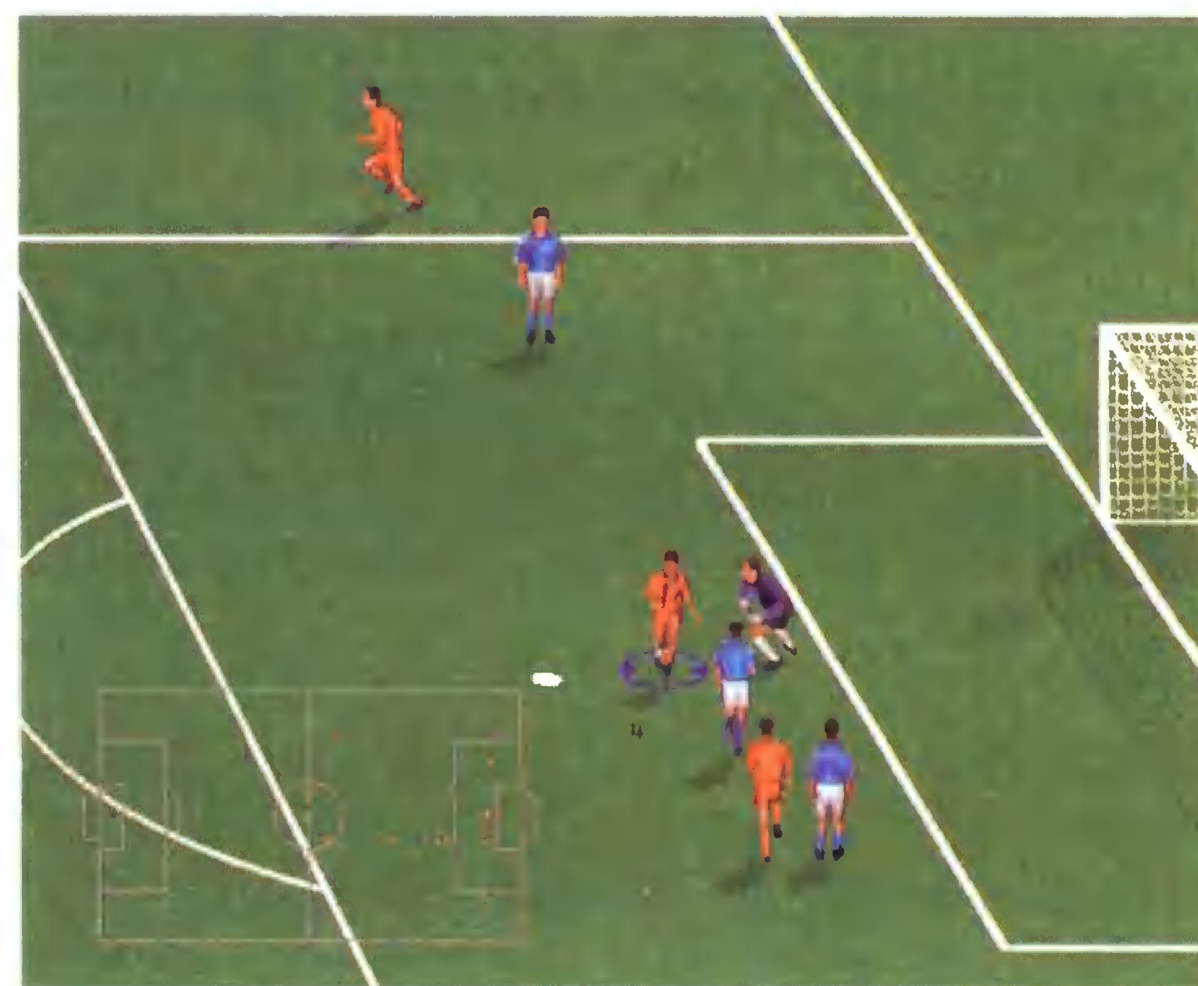
Kto by się spodziewał (napewno nie ja), że reprezentacja Polski w piłce nożnej przegra z Izraelem.

Pozostał nam fanom piłki nożnej płacz i lament. Myślę, że jest jednak mała nadzieja na odniesienie zwycięstwa, ponieważ w grupie eliminacyjnej do Mistrzostw Europy gramy z Luksemburgiem. Ale jeśli się nie uda, to proponuję się przenieść z EFPN do jej afrykańskiego odpowiednika, a tam na pewno z kimś wygramy... Teraz już jednak na poważnie. Ten tekst nie jest co prawda przeznaczony do publikacji w gazecie sportowej, ale będzie o grze piłkarskiej, jaką niewątpliwie jest „Puma World Football 98" (dalej PWF98). Wydawcą jest Ubi Soft, ta sama firma, która wypuściła „Kick Off 98". „PWF98", moim skromnym zdaniem, zaczerpnęła wiele ze swoich opcji z kilku gierek piłkarskich. Oczywiście prochu nie wymyśliłem, bo jest to zwykły proceder stosowany przede wszystkim w różnych gałęziach przemysłu. Ale przecież każdy gracz oczekuje nowych rozwiązań, bo w końcu to my płacimy za te gry. Wracając do głównego wątku, to bazą oczywiście jest „KO98", ale nie brakuje motywów z „FIFA", czy „Sensible Soccer". Nie będę pisał co i gdzie podpatrzono, ale sami się zorientujecie co jest grane.

Odpalając gierkę ukazuje nam się menu, w którym mamy możliwość wyboru rodzaju zawodów: od spotkania towarzyskiego, przez rozegranie ligi lub pucharu, aż po mistrzostwa i opcje treningu. Ostatnia z wymienionych opcji jest prawie wierną kopią tej z „KO98".

Po wyborze rodzaju zawodów ukazuje nam się menu, w którym mamy możliwość ustawienia: poziomu trudności, warunków atmosferycznych, czasu trwania każdej połowy, nagrania stanu gry oraz określenia innych opcji, w stylu kątu widzenia kamery, powtórek, ustawienia prędkości gry itp. Jedna z opcji wymaga oddzielnego potraktowania. Chodzi o możliwość wyboru gry w hali lub na powietrzu. Szczególnie ciekawa jest pierwsza możliwość, która cechuje się niesamowitym tempem rozgrywania meczu ze względu na ściany okalające boisko. Jest to poza tym doskonały sposób szkolenia techniki użytkowej i szybkich zagrań z pierwszej piłki, co później procentuje na dużym boisku.

Jak już wszystko ustawimy, włącznie z wyborem drużyny, którą będziemy grać, to możemy rozpocząć mecz. Sterowanie jest bardzo proste, tylko brak jak w „KO98" wskaźnika siły strzału. Piłkarze poruszają się po boisku bardzo płynnie, wyglądają nieźle, co z aktualnymi składami na sezon 1997/98 jest niewątpliwie zaletą „PWF98". Denerwujące jest natomiast rozwiązanie stałych fragmentów gry, podczas oddawania strzału pojawia się krótka, żółta kreska, którą możemy decydować o strzale. Myślę, że najlepszym rozwiązaniem jest pomysł z „KO98", gdzie istnieje strzałka odwzorująca trajektorię lotu piłki. Można w ten sposób dokładnie zagrać piłkę, co niestety w „PWF98" nie jest możliwe. Inny problem to strzelenie bramki. Bramkarze drużyn przeciwnych popisują się niesamowitymi paradami po naszych strzałach (75 procent tych strzałów w rzeczywistości bramkarz by puścił), nie mówiąc już o niemożności okiwania go. Oczywiście trening czyni mistrza, ale bez przesady.





Efekty dźwiękowe ujdą w tłoku, komentarze są trafne, ale brak jest atmosfery rozgrywania meczu. Doping jest tylko jak strzelimy bramkę, a w czasie gry to zwykłe mruczenie kota. Mają jednak zaletę: nie przeszkadzają w grze.

Wydawca gry na pudełku komunikuje nam, że jest to najdoskonalsza gra świata. Ja się z tym nie zgadzam, bo widziałem już lepsze gierki. Ale jest to biznes i wszystkie chwyty są dozwolone. Niemniej jest to program godny uwagi. ***Michał***

Grafika 70% Grywalność 70%
Oryginalność 50% Dźwięk 50%

Co prawda nie wnosi nic nowego, ale na pewno znajdzie swoich zwolenników.

WERDYKT 63%

Na naszym rynku dzięki dystrybutorowi pojawiła się polska wersja językowa tego tytułu. W tego typu grach spolszczenie to niewątpliwie nowatorski, ale niewątpliwie trafny pomysł. Poszerza w ten sposób grono zainteresowanych, bo przecież nie każdy kupujący musi władać dobrze językiem angielskim.

W ubiegłym roku pojawiła się poprzednia wersja tego programu „Kick Off 97", którą charakteryzowała dość szybka, płynna i realistyczna rozgrywka. Posiadała więc cechy, które cenią piłkarscy wyjadacze. Nowa wersja jest jeszcze bardziej płynna i realistyczna, ale nie jest tak dopracowana w innych elementach, jak konkurencja w postaci „Actua Soccer 2" i „FIFA 98". Nasuwa się pytanie: czy opłaca się kupić „Kick Off 98", skoro nie jest tak dobra, jak wyżej wymienione tytuły? Odpowiedź brzmi: tak! Dlaczego? Decyduje o tym kilka czynników, a pierwszym z nich jest nie tak błyskawiczne, w przeciwieństwie do „Actua Soccer 2", tempo rozgrywania meczu. Dzięki temu grający szybciej osiąga wyniki i





Kick Off 98

Anco od zarania dziejów zajmuje się tworzeniem gier o tematyce piłkarskiej. Ostatnio spod ich skrzydeł została wypuszczona gra „Kick Off 98".

INFO

Wydawca:	**UBI Soft**
Producent:	**Anco**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**150.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**



nie rzuca w chwilach zwątpienia swoim ukochanym blaszakiem. W dalszej kolejności nie dostanie przepukliny, więc zaoszczędzi na lekarzu, czyli będzie miał pieniądze na nową grę. Inne ważniejsze czynniki to łatwy sposób sterowania zawodnikiem oraz duża liczba tricków piłkarskich (przewrotki, zagrania piętą itp.). Ma to też swoje minusiki, ale o tym później.

Hola, hola – trochę się zapędziłem w wymienianiu zalet „Kick Off 98"! Gdybym nie skrytykował tej gry niebyłym sobą, a poza tym ktoś mógłby posądzić mnie o branie jakiś pieniążków pod stołem. Nie ze mną te numery (już gdzieś to słyszałem)! Oto kilka słów krytyki. Duży minus należy się „Kick Off 98" za grafikę, która nie ma opcji użycia akceleratora 3D, co dzisiaj brzmi raczej jak kiepski żart. Przez to zarzegnowano z dopracownia boiska i trybun z kibolami, dzięki czemu w grze brak w przeciwieństwie do „Actua Soccer 2" klimatu wielkiego święta, jakim są mecze piłkarskie na całym świecie (oczywiście oprócz Polski, gdzie nawet mecz reprezentacji to okazja do zadym). Jeżeli już jesteśmy przy grafice to piłkarze (w miarę aktualne składy) są bardzo dobrze odwzorowani.

Efekty dźwiękowe są dobre, choć mogłyby być lepsze. Jako przykład podam komentarz w czasie meczu, który brzmi trochę smętnie. Najważniejsze że to wszystko nie przeszkadza w grze. Dlatego nie trzeba wyłączać dźwięku, co w innych grach piłkarskich zdarza się często.

Wspominałem już o łatwym systemie sterowania i wielu trickach jakie zawodnicy stosują w czasie gry. Jednak nie ma róży bez kolców. Przez te zróżnicowane zagrania sterowani przez nas zawodnicy czasami dostają dziwnej głupawki i uderzają w sposób najgorszy z możliwych. Na szczęście zdarza się to niezbyt często. Inny problem to brak jakiegokolwiek wskaźnika siły uderzenia piłki, jednak nie ma to większego znaczenia dla wytrwałych graczy. W „Kick Off 98" jak w innych grach o tematyce piłkarskiej występuje wiele opcji – od rozgrzewki, poprzez mecz towarzyski, rozgrywki pucharowe i ligowe, aż po Puchar Świata i trening, który w pewnym stopniu jest nowością. Został on bardzo fajnie rozwiązany. Mamy do wyboru kilka opcji od zwykłego treningu zespołu bez udziału



przeciwnka, poprzez strzelanie rzutów karnych i ich obronę, dośrodkowania, doskonalenie strzałów, aż po trening w blokowaniu przeciwnika i doskonalenie dryblingu. Uff nareszcie koniec. Opcji jest dużo, ale w czasie meczu każdą z tych wytrenowanych umiejętności można w zaistniałej sytuacji wykorzystać. Wiadomo – trening czyni mistrza!

Trochę ponarzekałem, trochę pochwaliłem (tzw. metoda kija i marchewki), ale ogólnie rzecz biorąc jest to na tyle dobra gra, że warto się za nią rozejrzeć (jak za długonogą blondynką). Tym którym udało się dotrwać do tego miejsca, bardzo dziękuję za uwagę. Tak więc Polska gol, Polska gol, Polska gol! ***Michał***

Grafika 70% Grywalność 83%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Może „Kick Off 98" to nie ekstraklasa, ale kupując ją nie będziesz żałował swego czynu.

WERDYKT 73%

W czasach, gdy panowała Amiga, a pecet dopiero stawiał „pierwsze kroki" na rynku gier, firma EA wydała pierwszą część – „Desert Strike". Była to gierka znakomita, ale przecież nie muszę o niej pisać, bo większość szanujących się graczy ją pamięta. Minęło kilka miesięcy i pojawił się „Jungle Strike", który był już tylko marną kopią swego poprzednika. I znowu jakiś czas później wyszedł kolejny „Strike", tym razem „Urban". Zastanawia mnie tylko to, że tej części nie widziałem w Polsce (może przespałem ten okres)... Mniejsza o to, dochodzimy do końca tego arcyciekawego okresu historycznego :-) Całkiem niedawno natomiast ukazał się „Soviet Strike", który był (i jest) dosyć dobrą pozycją. Świetna grafika, muzyka i wszechobecny klimat sprawiały, że był to tytuł godny polecenia. Jednak panowie z EA nie pozwolili umrzeć śmiercią naturalną kurze znoszącej złote jaja i eksploatują ją do końca – efektem tego jest właśnie opisywany tutaj „Nuclear Strike". Jakie nowe zmiany wprowadzono w stosunku do poprzednika? Przede wszystkim lepsza grafika, muzyka, no i oczywiście większa grywalność. Tym razem przyjdzie Ci walczyć, drogi pilocie, na terenie Morza Południowego i Azji. Twoim wrogiem będą uzbrojeni terroryści, grożący wywołaniem trzeciej wojny światowej, a to za faktem posiadania głowicy termojądrowej. Do twej dyspozycji oddano helikopter (na nim zresztą będziesz wykonywać większość misji), opancerzony poduszkowiec, samoloty pionowego startu (chyba Harriery) i czołgi.



„Nuclear Strike" to typowa strzelanina 3D. Jeśli ktoś grał w poprzednie części, to wie o co chodzi, jeżeli zaś nie, oto wyjaśnienie. Latamy sobie naszym helikopterkiem po pewnej części terenu (który nawiasem mówiąc jest spory) i wykonujemy różne misje. Do określenia celu misji służy nam mapa taktyczna, na której zresztą spędza najwięcej czasu. Dla przykładu: prosta misja polega na przelocie do punktu A i rozwaleniu wszystkiego co się rusza. Trudniejsza misja to lot do punktu B, zniszczenie wszystkich naziemnych pojazdów wroga, przeprowadzenie ewakuacji własnych żołnierzy, następnie lot do punktu C itd. Jak widać, gierka ta nie jest taka prosta, na jaką wygląda. Do przejścia mamy sześć scenariuszy, z których każdy składa się z kilku misji.

Nuclear Strike

Dawno nie było żadnej gry z serii „Strike'ów", co? Dobra, tylko żartuję... W końcu Electronic Arts niezłomnie zalewają nas różnymi „Strike'ami" średnio co roku. I trzeba powiedzieć, że są coraz lepsze.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Electronic Arts
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Ta gra sprawia wrażenie naprawdę solidnej produkcji. Świetnie są zrobione wszystkie filmiki, przypominające teledyski z MTV (których ni w cholerę nie można zrozumieć, nie nadążając równie za ich treścią;). Ogląda się je z wielką przyjemnością, ale jak już zaznaczyłem zrozumieć z nich można niewiele. Jak na typową strzelaninę 3D z izometrycznym widokiem akcji, musi ona obsługiwać akceleratory kart (choć nie zawsze patrz: „The Reap"). Głównie 3Dfx, ale korzysta także ze standardu Direct3D. Dzięki wykorzystaniu dobrodziejstw dzisiejszej techniki wygląda ona niesamowicie pięknie. Ale czy równie szybko chodzi jak wygląda? Niestety, aby gra rozwinęła w pełni skrzydła, trzeba mieć P133 z 32 MB RAM oraz kartę 3Dfx. Wtedy gra naprawdę nabiera prędkości i nie jesteśmy zmuszeni grać w trybie „screenshot mode"...

Co można powiedzieć o dźwięku? Jest on dobry, tzn. słychać wybuchy, jęki rannych i oczywiście ryk naszego wirnika. Jak na strzelaninę przystało, dźwięk jest OK. Nie jest to może mistrzostwo, ale jest na poziomie. Jedynie muzyka jest naprawdę znakomita i w zasadzie nie mam do niej zastrzeżeń.



No to czas na zakończenie. „Nuclear Strike" to produkt naprawdę dobry. Dobra grafika, ciekawe misje zapewnią nam kilka wieczorów dobrej rozrywki. Jednak w potoku innych gier 3D, „NS" szczerze mówiąc nie wyróżnia się niczym specjalnym. Tej grze brakuje czegoś takiego jak... oryginalność. To wszystko już gdzieś widzieliśmy. W zasadzie lepiej pograć sobie w „The Reap", który jest naprawdę imponujący. Ale i tak nie zmienia to faktu, iż jest to gra dobra. I taką też wystawiam ocenę.

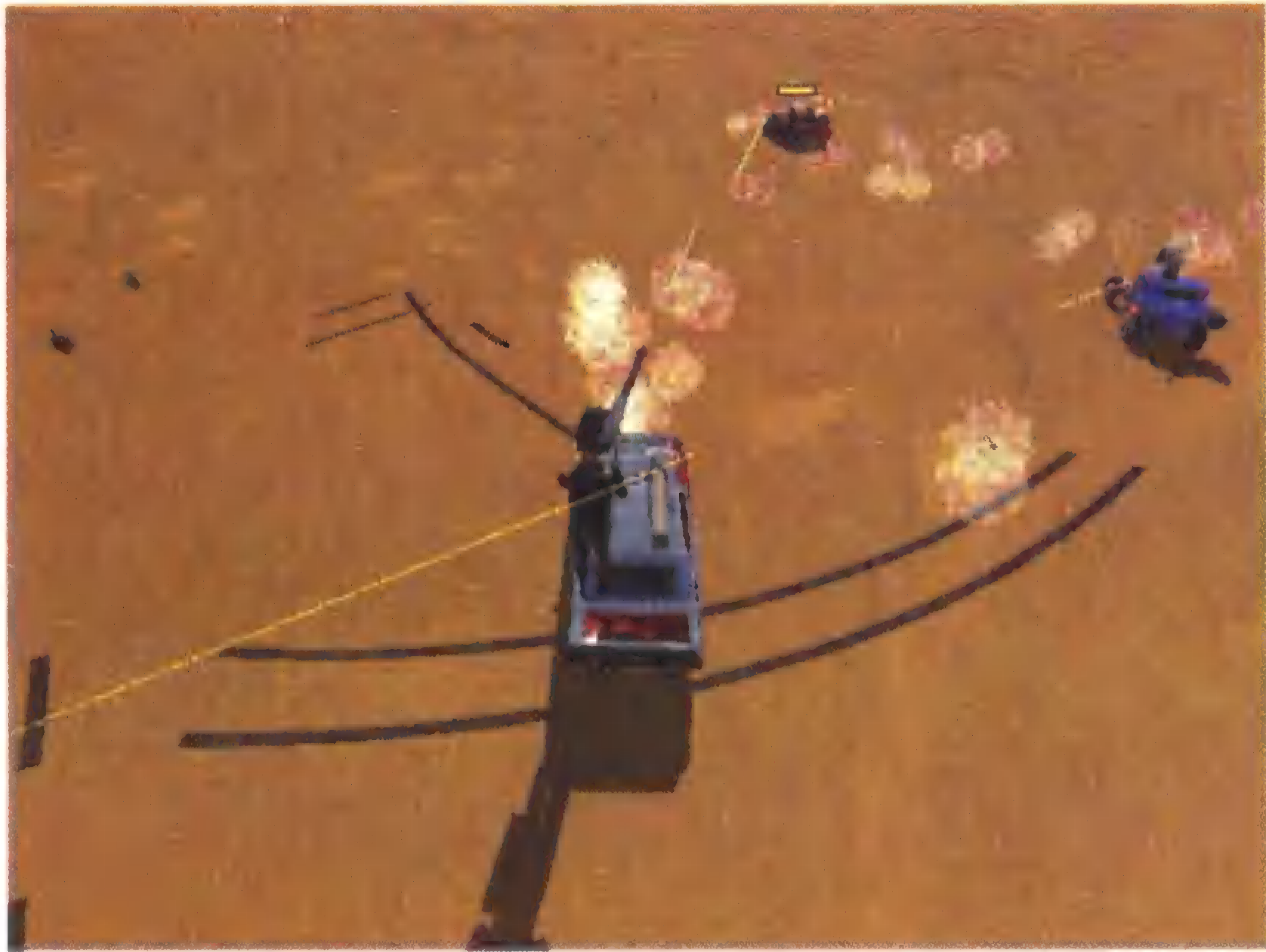
Szycha

Grafika 90% Grywalność 82%
Oryginalność 60% Dźwięk 80%

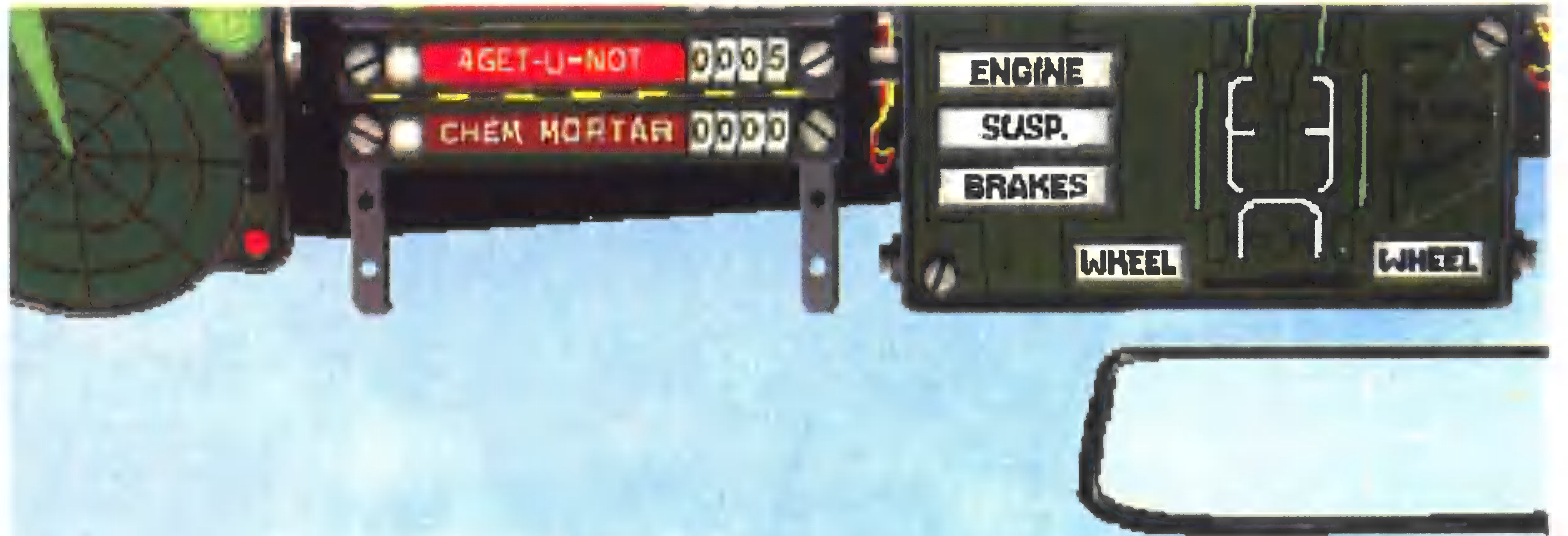
Ciekawa alternatywa dla znudzonych klonami „Quake". Warto zagrać.

WERDYKT 82%

I'76 Nitro Riders



Ledwo zdążyliśmy zapomnieć o „Interstate '76", a tu firma Activision przygotowała expansion pack. Gwoli ścisłości – nie ostatni. Tym razem rzecz dzieje się wcześniej, ale niewiele...





INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	ok. 140.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Win95

Dziwne, bo rodacy (a w każdym razie znane mi komputerowe osobniki) raczej popierają myśl Kayackasha: „Interstate? Przecież to nie ma racji bytu!" Ale mamona robi swoje, a poza tym – nie samą grafiką (zresztą niektórym się ona podoba, a niektórym nie – wzbudza kontrowersje?) człowiek gra... To znaczy żyje. Liczy się przecież fabuła i cel gry.

W „Nitro Raiders" cofamy się o rok. Tak, 1975. Tym razem będziemy mieli szansę pograć sobie w czasach, gdy konflikt o ropę dopiero się rozpoczynał. Będziemy mogli „prowadzić się" w skórze między innymi Taurusa, siostry Ciebie z „I76" – Jade Champion, Skeetera (tego gościa – świra – co naprawia Wasze wózki). Niestety, tu widać poważną wadę koncepcyjną gry – poszczególne scenariusze nie są ze sobą jakoś ściśle powiązane. W pierwszej wersji gry mieliśmy scenariusz liniowy, natomiast tutaj – mamy do wyboru scenariusze (w sumie ok. 20) NIE powiązane ze sobą jakąć więzią przyczynowo-skutkową.

Razem z dodatkowymi misjami przybywa nam też kilka wehikułów i broni. Nowością jest możliwość umieszczenia na dachu, zamiast sterowanej automatycznie wg radaru turretki gościa-strzelca, który dzierży w łapach jeden z kilku dostępnych modeli lekkich i ciężkich karabinów. Niestety, poza interesującym wyglądem nie ma więcej zalet – to rozwiązanie jest wolniejsze od tradycyjnej wieżyczki, kosztowniejsze i mniej celne. Ale ładnie wygląda.

Nareszcie też można upolować wroga za pomocą trzymanego w „ręce" pistoletu wtedy, gdy jego samochód jest nie uszkodzony. Dotychczas trzeba było władować trochę ołowiu w karoserię, zanim pancerz zmiękł dostatecznie. Teraz wymaga to mniej zachodu – a więc i korzyści więcej.

„Ten gość, co siedzi na moim dachu i wygarnia z 50 mm gun, sprawia... Hmmm... Zabójcze wrażenie."

Oczywiście, razem z misjami przybywają też filmiki, a raczej jeden film – intro. TYLKO JEDEN?! W „I76" były przed prawie każdą misją! No... niezupełnie. Jeżeli chodzi zaś o wymagania sprzętowe, to gra nie rozrosła się na tyle, żeby je modyfikować. Nareszcie jednak program obsługuje akceleratory graficzne: Rendition Verite, 3Dfx i inne poprzez interfejs Direct3D. Niestety, posiadacze kierownic z force-feedback (są już tacy?) nie nacieszą się z tą grą swoimi urządzeniami, jako że „Interstate" najlepiej kontrolować... za pomocą klawiszy. I wygodniej i szybciej.

Gra, co zresztą w dzisiejszych ciężkich czasach oczywiste, obsługuje tryb wielograczowy: poprzez sieci: IPX i TCP/IP (lokalne i Internet), modem i kabelek. Szkoda że nie można grać na split-screenie :]. Czy więc kupić? Nie patrz do metki! Decyzję podejmij sam: jeśli podobała Ci się pierwsza wersja, to oczywiście, warto. A tak w ogóle to...nowy dodatek do tej gry już się produkuje.Kasa rządzi!

CeFeK 'xx [PRi-VATE]





Grafika 78% Grywalność 68%
Oryginalność 65% Dźwięk 70%

Jeśli jesteś tą połową populacji graczy, którym „Interstate '76" podobał się (włącznie z grafiką), to kup ten dodatek.

WERDYKT 67%

Andretti Racing

Proszę Państwaaaa! Oto do wyścigu o najlepszą grę samochodową dołącza się nowy zawodnik. I to nie byle kto. Tym razem produkt firmuje EA Sports i sam Mario Andretti. Ostatnio na rynku tłok jest niemiłosierny, zobaczmy więc, czy sobie poradzi...





Wyścigi Formuły NASCAR znamy głównie dzięki grom ze stajni Papyrus, którą to zresztą niewielką firmę kupiła swego czasu Sierra, wykupiona rok temu przez CUC Software. Tymczasem od pewnego czasu w EA Sports odgrażali się, że robią konkurencję dla „Nascar 2". Dodatkowym atutem miał być fakt, że grę firmuje swym nazwiskiem sam Mario Andretti – taki miły pan, swego czasu mistrz świata F1 i Formuły Indy. Jak uradzili – tak zrobili, i tę grę mogę dzisiaj dla Was zrecenzować.

W „Andretti Racing" jeździmy na dwa sposoby. Pierwszy to zwykły wyścig, a drugi to tzw. kariera. Proponuję zacząć od pierwszej opcji, jako że tradycyjnie – trening czyni mistrza. Do wyboru dostajemy tylko dwa, ale za to całkowicie odmienne samochody – bolid Formuły NASCAR oraz carta Formuły Indy. Obydwa wózki różnią się od siebie zasadniczo – wyglądem, zachowaniem na torze oraz podejściem wymaganym od strony grającego. W następnym menu możemy sobie wybrać jedną z 16 rzeczywistych tras. Są tam zarówno typowe tory z zakrętami, długimi prostymi i ostrymi szykanami, jak i owalne, znane już z „Nascara 2". Potem już tylko tradycyjne jazdy kwalifikacyjne, krótka wizyta w boksie (tu decydujemy o spoilerach, rodzaju opon, przełożeniu skrzyni biegów i innych podobnych) i wreszcie – główny wyścig.

Gdy się już natrenujemy do woli, zaznajomimy z trasami i samochodem, czas zabrać się za „robienie kariery". Muszę przyznać, że jest to dość ciekawy pomysł, za który chwała ludziom z EA Sports. Całość zrobiona jest na zasadzie przekazu profesjonalnej stacji telewizyjnej. Jest więc elegancki koleś w garniturze, który zaczyna gadkę z rodzaju „Witam państwa serdecznie! Dziś startuje nowy sezon, więc rozpoczynamy cotygodniowe transmisje. Zostańcie z nami, a nie pożałujecie, a teraz oddaję głos naszemu reporterowi..." i tak dalej. Potem inny pan w garniturze opowiada o trasie, wskazuje na niebezpieczne zakręty, przegląda tabele ligowe, podlicza punkty itp. W międzyczasie oczywiście MY cały czas jeździmy i uprawiamy ciężki zawód kierowcy, walcząc o miejsca na podium, i o mistrzostwo w końcu. Co ciekawe, nasze poczynania mają wpływ na przekaz telewizyjny. Na przykład po wygraniu pierwszego wyścigu w newsie mówią „oto pojawił się młody utalentowany zawodnik". Całość, trzeba to przyznać, zrobiona jest w bardzo interesujący sposób. Otoczka opcji „career" stanowi jeden z niezaprzeczalnych atutów „Andretti Racing".

INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**EA Sports**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**160.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**



Jeśli jednak spojrzeliście już na końcową notę, to słusznie teraz zapytacie, że skoro tak dobrze, to czemu tak źle? Ano – gdy już taki podjarany profesjonalizmem oprawy włączyłem sam wyścig, to szczęka z hukiem wylądowała na klawiaturze, a z gardła wydobył się jęk zawodu. Nie, żeby chodziło o grafikę. Ta jest całkiem przyzwoita – 65000 kolorów (2-megowa karta graficzna niezbędna), wydajny engine, ładne pojazdy, chociaż akcelerowanej wersji do genialnej „TOCA Touring Car" jeszcze sporo brakuje. Jednak gdy spojrzymy na realizm, a raczej brak realizmu, to po prostu robi się człowiekowi żal. Prowadzenie pojazdu to bułka z masłem, a nie próba opanowania pędzącego potwora. Zatem z symulacji nici. W takim razie „AR" można by uznać za zręcznościówkę, ale tu zdecydowanie przeszkadza zachowanie komputerowych przeciwników, którzy jeżdżą niczym cielęta. Z nadzieją w sercu powędrowałem jeszcze do opcji „Racing School", mając nadzieję na kurs jazdy prowadzony przez maestro Andrettiego, który wyjaśnia tajniki prowadzenia bolidu. A gdzie tam – to tylko film-wywiad z Mariem i jego następcami. W ramach ostatniej szansy spróbowałem przygotować klasyczną kraksę – no wiecie, jazda pod prąd na długiej prostej, prosto w grupę 20 samochodów. W „Nascar 2" był karambol, części, wraki. A tutaj – mój bolid odbił się, zrobił świecę i kilka razy podskoczył na bagażniku. Gość, którego rąbnąłem czołowo, już po 5 sekundach ponownie jak gdyby nigdy nic jechał po właściwej ścieżce, tak jak inni. Wymiękłem... ***Piotres***

Grafika 75% Grywalność 50%
Oryginalność 80% Dźwięk 60%

Dobrze przygotowany engine i ciekawa opcja „career". Całości zabrakło realizmu i grywalności.

WERDYKT 51%





Moto Racer

Dawno szczekaliśmy na jakieś porządne wyścigi motocyklowe, no i wreszcie się doszczekaliśmy. „Motoracer" to dla mnie prawdziwy czad. 8 wspaniałych tras z reversem. Genialnie dopracowane szczegóły, wprost idealny system sterowania.

INFO	
Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	DSI
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	LEM/IPS
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Gra podzielona jest na 2 rodzaje wyścigów, 4 trasy to trasy motocrossowe, 4 inne to typowe wyścigi potężnych maszyn. Przeplatają się one podczas mistrzostw, sprawdzając nasze wszechstronne umiejętności. Trasy są momentami trudne, jednak już przy drugim razie robi się kaszka z mleczkiem. Osobiście najbardziej rajcują mnie trasy motocrossowe – ach, to jest to! Zwłaszcza że tylko raz miałem chęć rozbić wszystko o ścianę. Poźniej opamiętanie i poranna chęć grania za wszelką cenę. Nie wiem co Wam więcej napisać, w sumie już tak się rozpłynąłem w superlatywach, że zaraz popłynę. Jedyne wady, to trochę bezsensowne opcje wyboru motoru oraz może trochę brak emocji między wyścigami, przydałoby się wrzucić jakieś zarabianie grosza, punktacje w rankingu najlepszych, słowem przydałoby się coś co jest w grze „Formuła1 '97". Można by zaryzykować z tym co jest w „Rage Racer" i wrzucić jakieś usprawnienia motoru i trochę większą inteligencję przeciwników. Może się tego doczekamy w drugiej części, o ile będzie. Najważniejszą zaletą „Moto Racera" jest wprost odjazdowa grywalność i za to jestem gotów dać tej grze maksa. Dla mnie jest to najważniejszy element oceny. Widać zresztą, że Ci co robili gierkę lubią grać i wiedzą o co w tych klockach chodzi. Przy okazji – muzyka jest OK, bez rewelacji, ale i bez kaszanki. Efekty dźwiękowe też są w porządku, design w wysokiej rozdzielczości, porządek w opcjach, stał się już chyba standardem. Ciekawostką jest zapis danych na memory card, chcąc wczytać zapis otrzymujesz pełną informację o tym co ładujesz do gry, co przeszedłeś i co jeszcze zostało do odhaczenia. Nieziemsko przyjemną rzeczą jest gra na dwóch, koniecznie wytestuj. Podziękowania lecą do GamePointa za gierę, Pawła i Włodka za przypomnienie, że coś takiego zostało wydane i jest warte oceny. Goście nie pomylili się – warto, warto i jeszcze raz warto! Uwaga! oceniałem wersję na PSX-a, nie daję głowy za wersję na PC, może tradycyjnie być skaszaniona. Konsole RULEZZZ! ***Gruby***



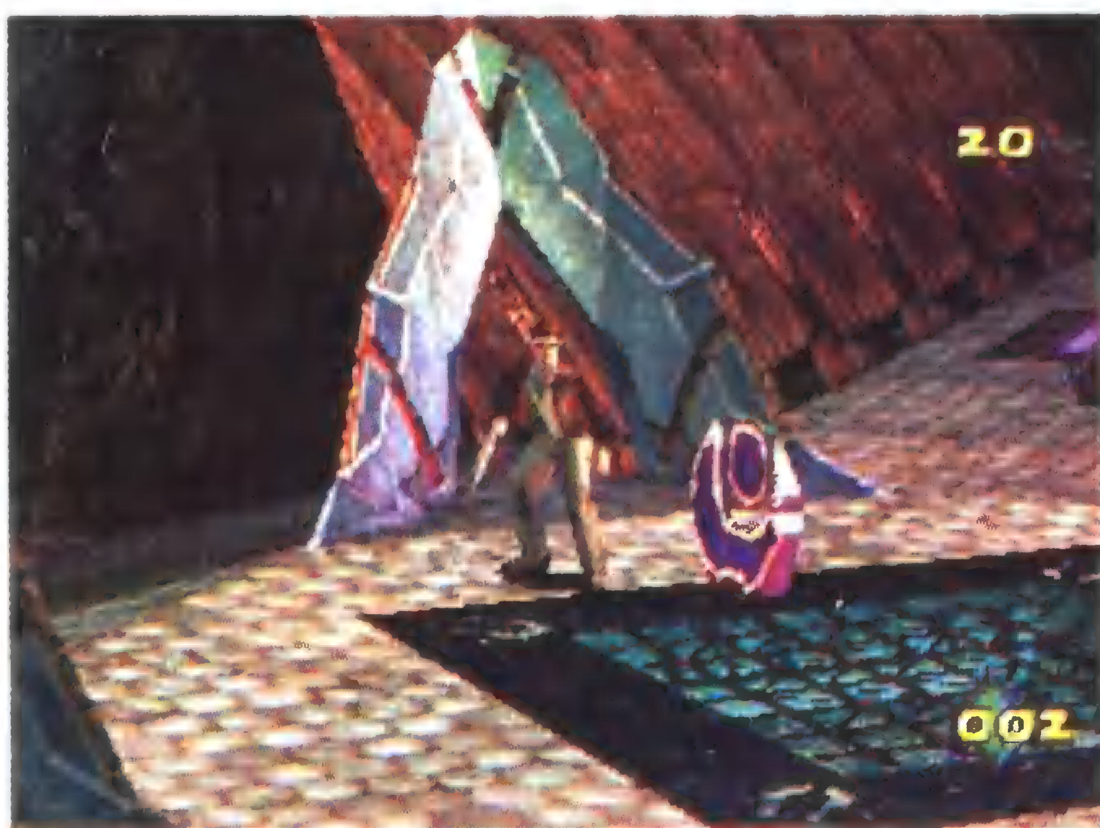




Grafika 91% Grywalność 89%
Oryginalność 89% Dźwięk 85%

Tak szybkiej i zarazem przyjemnej giery moje gały jeszcze nie widziały. A dużo widziały...

WERDYKT 89%







INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	Activision
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Pitfall 3D: Beyond The Jungle

Czy pamiętacie jeszcze konsolkę o nazwie Atari 2600? Na tę maszynkę istniało wiele fajnych gier, ale jedną z lepszych był z pewnością „Pitfall". Wcielałeś się tam w rolę awanturnika, poszukiwacza przygód, który przemierzał dżunglę wzdłuż i wszerz.

Sdy powstały Win [tfu] 95, pierwszą grą wykorzystującą tę nakładkę na system był zmieniony trochę „Pitfall". Teraz, gdy w twoim pokoju stoi śliczna szara skrzynka, możesz pograć w wersję „Pitfalla" godną twojej maszynki. Firma Activision postanowiła odświeżyć stary tytuł i wydać go ponownie na PlayStation. Ubrała go w szaty trójwymiarowej platformówki, dodała bogato teksturowany świat i krótką historyjkę. Powstał więc „Pitfall 3D: Beyond the jungle". O historyjce można









się dowiedzieć z ładnego intra – w skrócie – jesteś synem Harrego Pitfalla (to ten z poprzednich wersji) i masz uratować świat przed nieproszonymi najeźdźcami z kosmosu (który to już raz, czy nie ma innych tematów gier komputerowych?). Będziesz więc przemierzał kilka krain, podzielonych na spore poziomy (jest ich dokładnie 20), wykonując przeróżne zadania (rzadko będzie to po prostu przejście poziomu, często trzeba będzie zbierać specjalne przedmioty, otwierać przejścia i uruchamiać mosty. Po drodze napotkasz także inne atrakcje (np. jazda po rzece na krokodylu) itd. Jedno jest pewne – atrakcji nie zabraknie na pewno. Nasz bohater wyposażony jest w rodzaj kilofa, który służy nie tylko do walki z wrogimi kreaturami, ale potem także do wspinaczki czy czepiania się specjalnych platform. Przejdźmy teraz do oprawy graficznej, gdyż tu „Pitfall" wykonany jest znakomicie. Rozległe, bogato teksturowane poziomy, fajne oświetlenie i wszędobylska, ruchoma kamera sprawiają, że gra się bardzo przyjemnie. Nasz bohater też jest niczego sobie – bardzo starannie wykonany, rusza się naturalnie i biega bardzo płynnie. Dobrze wygląda także otoczenie – jaskinie, dżungla, piramidy, kaniony, pustynia itp. zrobione są z wielką dbałością o szczegóły i cieszą oko. Do tego dochodzą odpowiednio dobrane efekty dźwiękowe, muzyka doskonale pasująca do klimatu (latyno-amerykańskie fleciki, odgłosy bębnów połączone z ćwierkaniem ptaszków) i zawodowe komentarze bohatera (głos podkładał znany angielski komik, Bruce Campbell). Jednym słowem, grze od strony audiowizualnej nie można niczego zarzucić. Jak jest w takim razie z grywalnością? Też nie najgorzej. Co prawda na początku gra może wydawać się trochę trudna, to po kilku godzinach, gdy już zapoznamy się z ruchami bohatera, poznamy sposoby omijania niektórych pułapek, grać się będzie bardzo przyjemnie. Dlatego tak bardzo nie przeszkadza brak regulowanego poziomu trudności, gdyż początkowo życia tracimy głównie przy skokach w przepaść niż podczas walki z potworami. Bardzo wygodne jest też sterowanie grą, choć można było pokusić się o zaimpletowanie obsługi pada analogowego, który w pewnych momentach byłby bardzo przydatny. Na koniec pytanie, czy warto grę kupić. Myślę, że tak, bo ten produkt jest interesujący, wygląda ładnie i pozwala spędzić kilka godzin skacząc i biegając po starożytnych miejscach.

Baron Jack

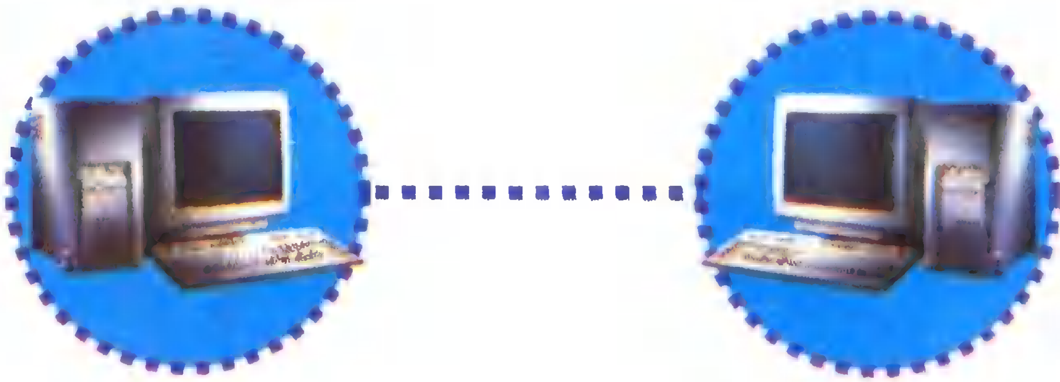
Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 50% Dźwięk 83%

Stary pomysł w zupełnie nowej oprawie, adekwatnej do możliwości konsoli i aktualnej mody 3D.

WERDYKT 77%

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Czyli roku 1996, kiedy to pojawił się długo oczekiwany „Quake", określany przez producentów jako „The most important game ever". Wszyscy – w tym prasa – zaczeli się orgazmować. Dopiero po pewnym czasie stwierdzono, że „Quake" w singlu nie jest wcale taki SUPER. Owszem gra miała zwalająca z nóg oprawę audiowizualną, jednak po tygodniu ciągłego grania wiało nudą. Id trzymał jednak asa w rękawie – tryb multi-player, który rządzi do dziś. „Quake" doczekał się wielu dodatków i konwersji, między innymi osławionego ReaperBota, ClanringMod, Capture the flag i innych. Dla wielu ludzi (Blue, Killcreek, sCary, Giggler, Paradox) gra z hobby przerodziła się w źródło dochodów. Dennis „Thresh" Fong na targach E3 wygrał czerwoniutkie Ferrari 328 Johna Carmacka warte (UWAGA!!!) 60 tys. zielonych. WOW! Pod koniec poprzedniego roku na Zachodzie zrodziły się dwie kwakowe ligi: PGL (Professional Gamers League) i CPL (Cyberathlete Professional League). Suma nagród w PGL wynosi 250 tys. USD.

A jak się miewa polska scena? Moim zdaniem, nasze kwakowe społeczeństwo obudziło się zbyt późno. Dopiero teraz większość ludzi docenia „Quake'a". Jak grzyby po deszczu powstają nowe strony, klany, rzadziej konwersje i serwery do gry w Internecie. Powstały także gralnie, w których za niewielką opłatę możemy porżnąć godzinkę. W Warszawie spotkałem tylko: jaskinie gier w EMPiKu i C.R.S Granet mieszczący się nieopodal giełdy na Grzybowskiej. Więcej czasu przebywam w tej drugiej. Jej właścicielem jest pan Błażej Wardęcki alias Beria – całkiem miły gość i naprawdę niezły gracz. W Granecie stoi 10 zsieciowanych P166 z 3Dfx on board. Dominacje nad nimi objął oczywiście „Quake" i jego młodszy braciszek (chociaż ostatnio dużo ludzi gra w „Total Anihilation") . Bla, bla... o kurde już 1700 znaków. Ale się rozpisałem. Lepiej przejdźmy do meritum, gdyż zabraknie miejsca, a zaręczam Was strona to za mało na ten artykuł.

„Mothafucka, what a game" – ryknąłem na cały głos, gdy po raz pierwszy zagrałem w „Quake2" po sieci. Gra jest naprawdę zaje... err... zajawkowa. Ups... trochę się zagalopowałem. Zacznijmy od początku...

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	id Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	159.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 90 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

TCP/IP

to jedeny rodzaj połączenia, z którym współpracuje „Quake2". Jak w takim razie zagrać przez IPX? Wystarczy zainstalować protokół TCP/IP na swoim sprzęcie i odpowiednio go skonfigurować. Pokrótce przedstawię sposób na gre w Lanie, a potem przejdę do głównego dania.

Otwórz okno Panel Sterowania -> Sieć. Kliknij na Dodaj i wybierz z listy Protokół -> Microsoft -> TCP/IP. Po skopiowaniu odpowiednich plików z płytki (lub dysku) Windoze 95 wejdź ponownie do okna Sieć. Następnie zaznacz TCP/IP i kliknij Właściwości. Przejdź do zakładki IP, zaznacz Podaj Adres IP i wpisz odpowiednie wartości:

1) Adres IP – 100.0.0.1
2) Maska podsieci – 255.255.255.0

UWAGA!!! Każdy komputer musi mieć inny adres IP - od 100.0.0.1 do 100.0.0.255. Teraz wystarczy zatwierdzić zmiany ant that's all folks. Jeżeli jesteś podłączony do Internetu, nie będziesz musiał nic zmieniać w ustawieniach protokołu TCP/IP.



Zgodnie z umową przechodzę do najważniejszej części tego tekstu, czyli

Rozgrywki

lub jak kto woli mięcha. Po włączeniu „Quake2" warto zajrzeć do Playersetupu. Można tam zmienić skórę (zamiast kolorów), xywkę, umiejscowienie broni (trzy pozycje: lekko na prawo, wycentrowana, lekko na lewo) i... uwaga... płeć. Tak, tak, id Software nie zapomniał o ludziach kochających inaczej (tak dla formalności, ja jestem hetero, a więc, dziewczyny, przysyłajcie do mnie listy miłosne. Oczywiście pod adres redakcji z dopiskiem gRoovy, fotosy mile widziane ;)). Poza wyglądem i odgłosami przedstawiciele obu płci niczym specjalnie się nie różnią. Walka jednak zmieniła się nie do poznania. Moim skromnym zdaniem „Qauke2" łączy w sobie najlepsze zalety poprzedniczki plus kilka istotnych nowinek. To już nie jest – jak to mawiają zwolennicy „Duke'a" (są jeszcze tacy ???) – szaro-brązowo-zielony „Quake". Zmieniła się także lekko filozofia walki. W „jedynce" wystarczy było odciąć gracza od rakietnicy, quada i mocnej zbroi. W „Quake2" natomiast jeden celny strzał z dwururki czy Uzi może zwalić nieuzbrojonego gościa z nóg. Czyni to grę znacznie atrakcyjniejszą i ciekawszą. Kilka słów o broniach. Rakietnica nie jest już najmocniejsza. Ba, została ona znacznie osłabiona w stosunku do „jednynki". Dobry jest też HyperBlaster – wystarczy dobrze nacelować gościa i fire, fire, fire. Najmocniejszą obok BFGk10 jest Railgun. Jego pociski są szybkie, śmiertelnie skuteczne i potrafią przebić ciało rywala.

Ugh, czas na krutkie podsumowanko. Czy „Quake2" powtórzył sukces poprzedniczki? Moim zdaniem TAK. Gra wymiata i przykuwa gracza na długie godziny. Wpadajcie często do Granetu, może mnie spotkacie, a wtedy pykniemy sobie rundkę. See Ya later aligator!

gRoovy

Grafika 95% Grywalność 97%
Oryginalność 85% Dźwięk 90%

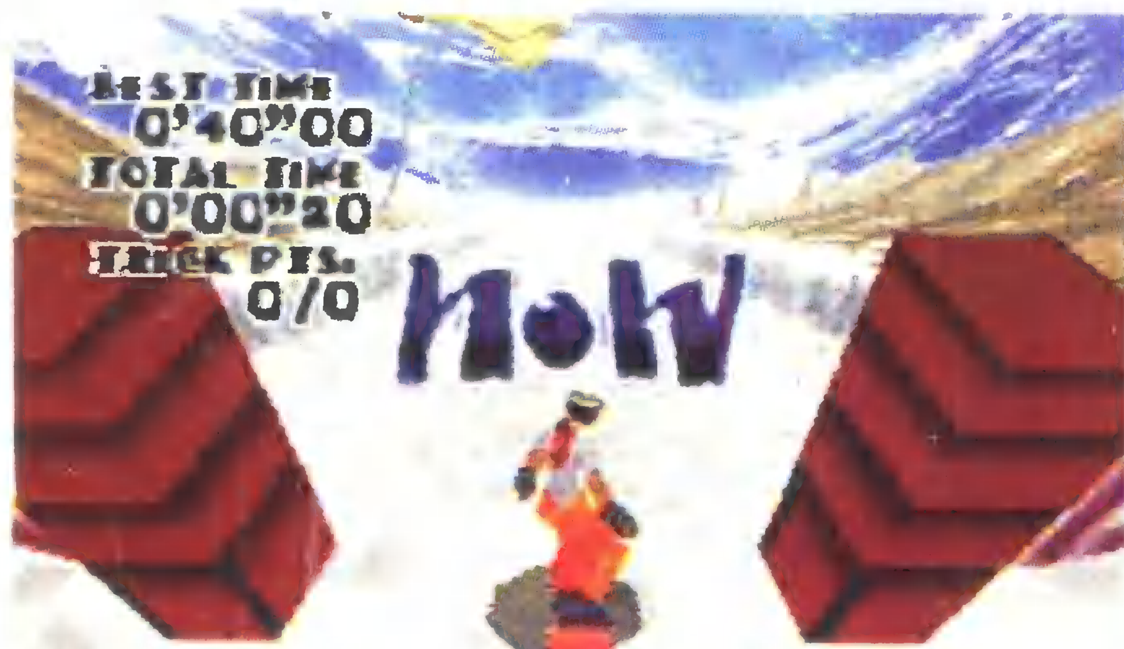
Wymiata jak nic. Jeżeli młuciłeś w poprzednią część, nie granie w „Quake2" będzie dla Ciebie hańbą. MUST PLAY!!!

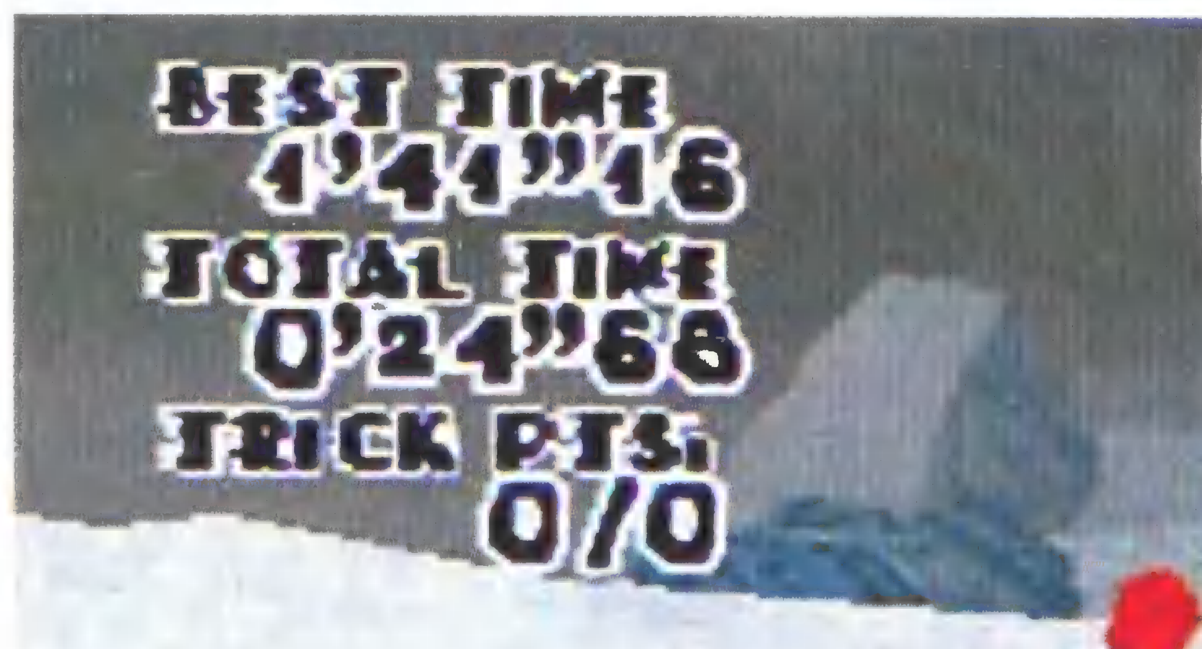
WERDYKT 98%

Quake 2: Multiplayer

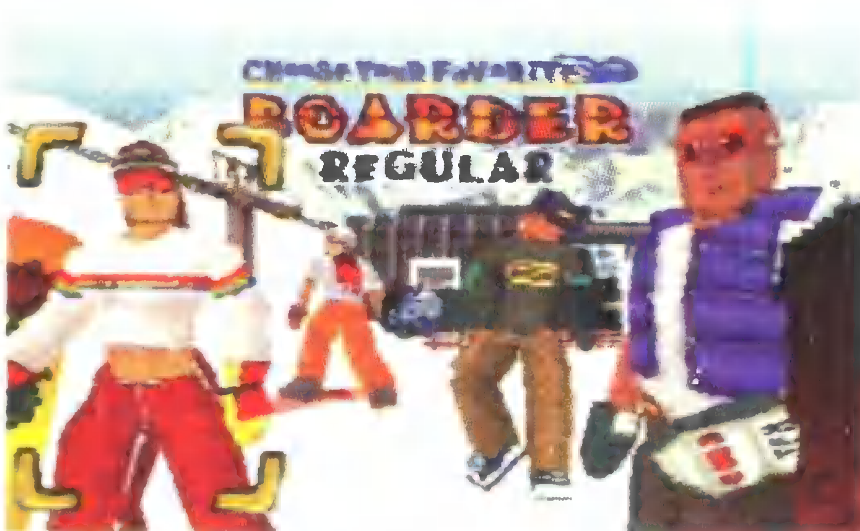
Steep Slope Sliders

Snowboard jest dyscypliną, która funkcjonuje od niedawna. Od niedawna możemy ją także znaleźć w grach komputerowych.













INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	Sega Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	219.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Są takie gry, które rzucają na kolana oraz takie, które po prostu wywołują u mnie torsje. Bywa tak, że gra reklamowana jest jako światowy hit, a okazuje się totalną klapą. Można też znaleźć takie produkty, które mimo że nie reklamowane stają się numerem jeden. Nowa gra firmy SEGA należy do jednej z tych kategorii. Niestety, (a może na szczęście) nie jest to żadna z wcześniej wspomnianych kategorii. Ale wszystko po kolei.

Zastępca Naczelnego wręczył mi tę grę już jakiś czas temu. Twierdził, że jest to coś naprawdę niezłego, wg jednego z pism. Do tej pory ciakawi mnie, co to był za magazyn... Nowa gra firmy SEGA pt. „Steep Slope Sliders" przenosi nas w realia śnieżnych pagórków oraz desek snowboardowych. Tak, Tak. Skate is Great, jak to mawiają panowie w szerokich spodniach typu R oraz czapeczkach założonych daszkiem na bok. No cóż, zostawmy tę subkulturę i skoncentrujmy się na grze. „Steep Slope Sliders" zajmuje tradycjnie jedną płytkę CD. Po włożeniu jej do czytnika ukazuje się nam intro pokazujące wyczyny skateboardowca. Menu dosyć skromne, ogranicza się do wyboru trybu gry oraz planszy, po ktöej nasz zawodnik będzie sunął wraz na swojej płaskiej „przyjaciółce".

Po wybraniu odpowiednich opcji oraz planszy przystępujemy do gry. Zanim jednak dane nam będzie sunąć bez żadnych ograniczeń po białym puszystym śniegu, musimy dokonać wybory naszego snowboardzisty. I tutaj na światło dzienne wychodzi pierwsza kaszana. Postacie. Uhh... ekhm... ee... jakby to powiedzieć najłagodniej. Wyglądają gorzej niż źle. Niby tójwymiarowe, ale całkowicie niestarannie wykonane. Wyglądają jak strachy na wróble. Po wybraniu jednego ze wspomnianych „strachów" przystępujemy do zjazdu.

Tutaj po raz drugi w oczy rzuca się niestaranność postaci. Są to strachy na wróble wykonane z zaledwie kilku wielokątów, z wodogłowiem i nałożonymi teksturami. Wygląda to po prostu bardzo źle, ot co! I jest to nie tylko moje zdanie, lecz także sporej części redakcji. Gra nie prezentuje się tak źle. Bardzo ładnie wyglądają krajobrazy. Efekty mgły dodają im jeszcze większego uroku. Tras jest aż osiem, w tym cztrey wyczynowe i jeden tunel. Tunel jest chyba najprzyjemniejszy. Pod względem graficznym może nie rzuca na kolana, ale daje dużo radości wynikającej z możliwości wykonywania różnorakich sztuczek i popisów. Właśnie... tricki. Byłbym o nich zapomniał. Ich liczba jest zadowalająca, chociaż w porównaniu z „Cool Boarders 2" jest ich dużo mniej. Znajdziemy tu tradycjne obroty w powietrzu o 180 i 360 stopni, Hand Tripy i inne. Dźwięk jest na typowo przeciętnym poziomie. Szybka, dyskotekowa muzyka. Nic więcej chyba nie muszę mówić.



Teraz trochę o samym sterowaniu i grywalności. Tak więc, sterowanie jest wygodne i proste. Może nawet za proste. Jeżeli, aby wykonanć skok z obrotem o 360 oraz inne sztuczki bardzo wysoko punktowane wystarczy wcisnąć dwa przyciski, to ja dziękuję bardzo! W takim razie na pudełku powinien się znaleźć napis: dla kompletnych lamerów i ludzi idących na łatwiznę. Dla mnie gra komputerowa powinna mieć swój poziom. Gdyby dać ją do przejścia małolatowi z 8 klasy szkoły podstawowej oraz staremu wyjadaczowi, podejrzewam, że obydwaj przeszliby ją mniej więcej w tym samym czasie. Jeszcze jedną rzeczą, która mnie „uderzyła" jest sposób poruszania się naszego skatera. Robi on wszystko flegmatycznie, jakby od niechcenia. Wygląda to jak w powtórce. „Steep Slope Sliders" jest grą wykonaną na średnim poziomie. Żadnych rewelacji, dużo niedociągnięć... Tak na oko to powiedziałbym, że programiści z SEGA próbowali zrobić klona „Cool Boarders 2", ale coś im chyba nie wyszło. Osobiście uważam, że gra nie jest warta swojej ceny. Ale jeśli ktoś ma za dużo kasy i lubi snowboard, to niech ją sobie kupi.

Cthulhu

Grafika 56% Grywalność 62%
Oryginalność 63% Dźwięk 64%

Średniak, średniak i jeszcze raz średniak. Nieudany klon Cool Boarders 2.

WERDYKT 49%





Sega Saturn powoli dźwiga się z nieurodzaju dobrych gier. „ASH" jest tego najlepszym dowodem.

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Sega Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	229.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

NHL All-Star Hockey'98

Jest godzina 19:43. Otwieram drzwi redakcji i moim oczom ukazuje się niecodzienny widok. Pomieszczenie jest prawie puste. Jedynymi osobami pracującymi jeszcze o tej porze są Naczelny i jego Zastępca. Zwykle bywam tu w godzinach popołudniowych, czyli wtedy kiedy jest największy ruch. Uradowany błogą ciszą i upragnionym spokojem zabrałem się do podłączenia starego, zużytego, ale poczciwego Saturna. Pad do ręki i jedziem rozkładać kolejną gierkę.

Na łamach naszego pisma pojawiła się niedawno recenzja „NBA Action '98", wydanej przez SEGA. Gierka przeciętna, niczym nie wyróżniająca się. Typowy średniak. Jednak dobre imię programistów z SEGI znów powróciło na wcześniej wyrobioną pozycję. Nowy produkt z gatunku gier sportowych to nic innego jak hokej. Gierka nosi tytuł „NHL All-Star Hockey '98" i jest naprawdę warta poświęcenia jej kilku chwil, więc jeśli Was to interesuje to posłuchajcie co mam do powiedzenia.

Już na pierwszy rzut oka widać, że gra ma klasę. Świadczy o tym chociażby intro, które składa się, tak jak poprzednie produkty SEGI, z filmów FMV (Full Motion Video), ale z tą różnicą, że jakość jest na naprawdę wysokim poziomie. Po obejrzeniu zmagań prawdziwych gwiazd ligi NHL nadchodzi pora na sprawdzenie swoich umiejętności w zakresie jazdy na łyżwach oraz „walenia kijem" :) Menu jest przejrzyście wykonane i zawiera naprawdę sporą liczbę opcji. Począwszy od statystyk, a skończywszy na tworzeniu nowych graczy. Oczywiście znajdziemy tutaj także ustalanie taktyki, składu oraz wiele innych sensownych rzeczy. Po zakończonej konfiguracji oraz wybraniu drużyny nadchodzi czas na prawdziwą walkę. Do wyboru mamy kilka rodzajów rozgrywek. Exhibition i Playoffs to tylko dwie spośród czterech.



Na lodowisko wjeżdżają zawodnicy obydwu drużyn. Po chwili pojawia się także sędzia, który rozpoczyna pojedynek. Grafika w niskiej rozdzielczości nie wywiera złego wrażenia. Nie razi pikseloza, która w gruncie rzeczy nie jest taka duża. Giera chodzi bardzo płynnie i z odpowiednią dla niej szybkością. Po prostu wszystko w idealnych proporcjach. Lodowisko wygląda naprawdę dobrze. Spostrzegawcze oko gracza dostrzeże iluminacje i cienie zawodników. Hokeiści są wykonani w staranny sposób z pewnej liczby wielokątów, na które została nałożona tekstura. Po prostu tradycyjna metoda polegająca na zastosowaniu motion-capture.

Sterowanie jest przyjemne i łatwe w opanowaniu, chociaż wykorzystujemy wszystkie dostępne na padzie przyciski. Dlaczego takie rozwiązanie? Po prostu autorzy chcąc sprawić, aby ich produkt był jak najbardziej realistyczny, dali zawodnikom możliwość wykonania większości znanych zagrań i łamania zasad gry fair-play :). Godna wymienienia jest opcja gry w ośmiu graczy. Jest to możliwe dzięki zastosowaniu „rozgałęziacza". Jeśli ktoś go ma, to radzę spróbować. Zabawa jest przednia.



„NASH 98" jest kolejnym dobrym produktem wydanym na Saturna. Grafika, choć w niskiej rozdzielczości, pasuje do całości, która jest na naprawdę wysokim poziomie. Do tego wszystkiego dochodzą cieszące oko gracza statystyki oraz możliwość kreowania własnych graczy. Osobiście uważam, że jest to najlepszy hokej wydany na Saturna. Polecam wszystkim miłośnikom gier sportowych i nie tylko.

Cthulhu





Grafika 90% Grywalność 93%
Oryginalność 89% Dźwięk 89%

Kolejny dobry produkt wydany na Saturna.

WERDYKT 93%

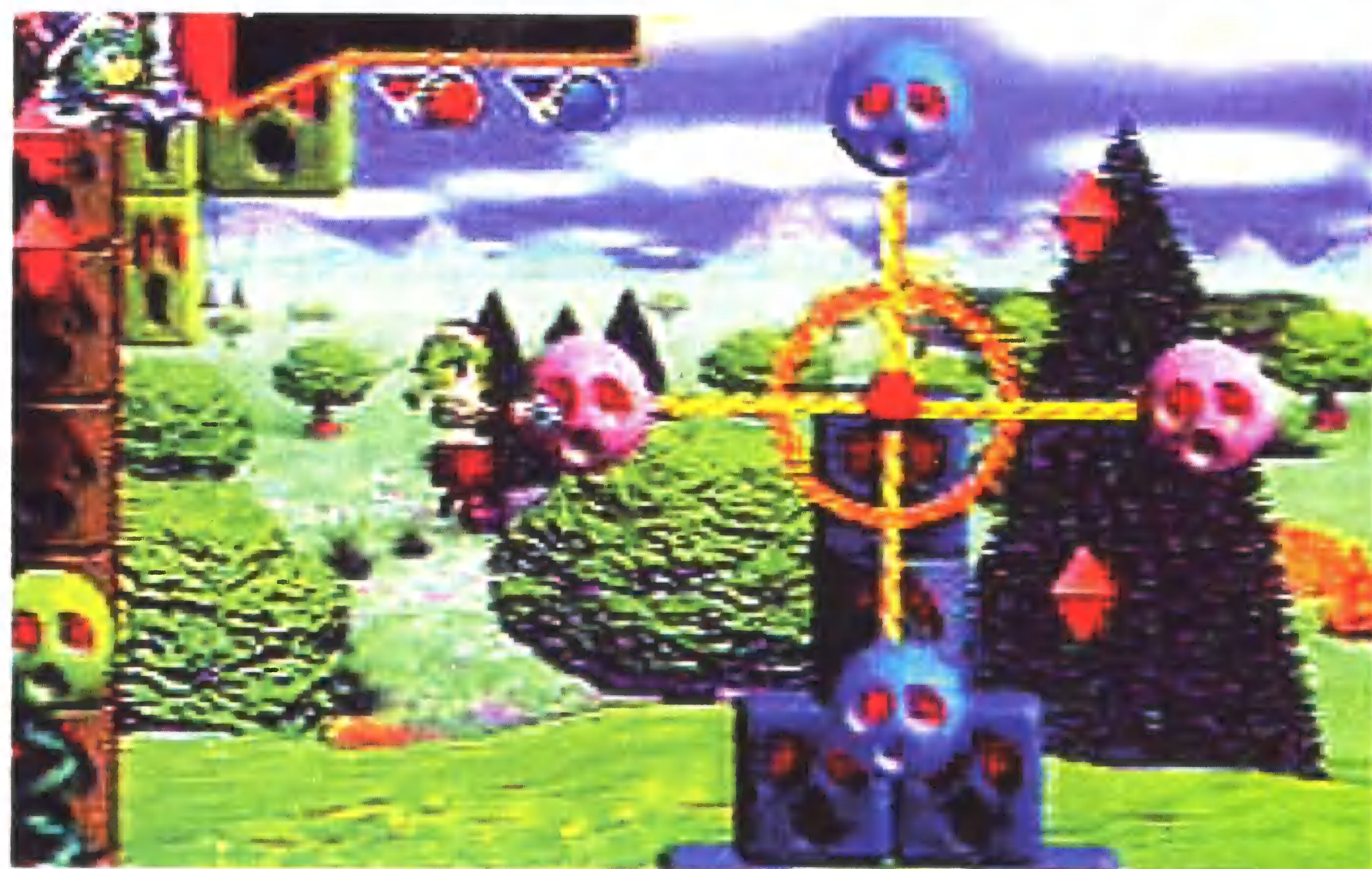






Mischief Makers

Uff, jak to dobrze, że zrobiła nam się zima, piszę ten tekst pod koniec stycznia, więc pewnie wiecie o co mi chodzi. Śnieg to takie białe puszyste i spada z nieba, produkcją śniegu zajmuje się duet miuziczno-oratorski Dokutowicz-Zubilewicz, przy produkcji rozrabia mój ulubiony Rudobrody Joszko, a śpiewa Ann Marija Czopek. Bym zapomniał wyjątkowo nie występuje zespół LO 99 i 1/2, bo poszli podglądać siksy na WF-ie. To tyle tytułem nonsensownego wstępu, czas na gierę.



INFO

Wydawca:	**Nintendo**
Producent:	**Treasure**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**395.00**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**Nintendo64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

„Mischief Makers" to sprytne połączenie gry logicznej, zręcznościówki i platformówki. Przyznam się, że z takim bogactwem połączeń jeszcze w grze się nie spotkałem. Historia „Mischief" jest raczej banalna, ktoś kogoś porywa i więzi, Ty jesteś dobry i chcesz uwolnić przyjaciół z rąk wstrętnego imperatora. Gra ma niesamowicie rozbudowaną oprawę graficzną oraz pseudo trójwymiarowe elementy. W niektórych levelach przypomina znanego wszystkim „Mario" i jest w pełni 3D. Jednak daleko jej do zaszufladkowania, jest to bowiem produkt bardzo urozmaicony. Początkowo dość niechętnie zasiadłem do „MM", sądziłem, że jest to jakaś kolejna gierka dla bardzo małych dzieci. Jakie było moje zdziwienie, gdy skończenie levelu zajęło mi trochę czasu i co najważniejsze późniejsze giercowanie wchłonęło następne kilka godzin mojego grubego życia. „Mischief Makers" to 50 leveli o różnym stopniu trudności. Każdy poziom wymaga od Ciebie logicznego myślenia i dużej zręczności. Bohater może łapać różne przedmioty, chwytać się ich oraz rzucać na wszystkie strony. Czasami przydają się umiejętności akrobatyczne, czasami trzeba nieźle pogłówkować, by dotrzeć do upragnionej gwiazdki czy kryształów. Masz do dyspozycji kilka sposobów skoków, od krótkich podstawowych do długaśnych z rakietowym odrzutem, możesz też wykonać odepchnięcie, tak jak rzut na pewną odległość. Ciekawe jest też wykorzystywanie różnego rodzaju przedmiotów, kolejek, dyń na sprężynach, broni — hm? Użycie tego ostatniego jest chyba dla wszystkich oczywiste, no bo komu przyjdzie do głowy korzystać z rakietnicy czy karabinu do fajerwerków świetlnych. Jak sami widzicie, gierka nie jest prosta i wymaga niezłego przygotowania, z czasem jednak wszystko idzie jak po margarynie. Można na szczęście potrenować do woli, rzucając łażącymi dziadkami, robotami i innymi. Podsumowując, można stwierdzić, że jest to tytuł udany i nowatorski, o co od czasów ZX Spectrum i „Wolfensteina" bardzo trudno. Słowem brawa dla wszystkich, którzy maczali swoje łapska w tej produkcji. Ten tekst supportowali Adrian i Marcin z Game Point, dzięki.





Gruby

Grafika 86% Grywalność 90%
Oryginalność 92% Dźwięk 79%

Klawe, fajne, mądre i z Japonii.

WERDYKT 90%

Fighters Destiny





Jeśli miałbym wybierać z kilku gier kopanych na N64, zastanawiałbym się wyłącznie między dwoma tytułami: „Mace: The Dark Age" firmy Atari oraz „Fighters Destiny" firmy Genki...





Postaram się Wam nieco przybliżyć ten ostatni tytuł, bo o „Mace" już się pochlebnie rozpisywałem jakiś czas temu. Rozpocznę od tego co mi się koszmarnie w tej grze nie podoba i zasługuje na wyrzucenie w tempie natychmiastowym, chodzi o nieszczęsną oprawę muzyczną, która przyprawia o zawrót głowy, słowem koszmar. Dalej już mniej emocjonalnie odniosę się do kwestii tła na poszczególnych arenach, można napisać jedno, nie przyłożyli się i troszkę odwalili robotę. W porównaniu z przepięknymi krajobrazami „Mace'a", „Fighters Destiny" wysiada w przedbiegach i nie ma do czego porównywać. Jeśli chodzi o samą walkę, prezentuje się zupełnie inaczej jak w „Mace", może dlatego że walka odbywa się wyłącznie na pięści i nogi. Bogactwo ciosów jest porównywalne, jakość i płynność animacji jest nadzwyczaj dobra i „FD" nie ma się czego wstydzić. Kamery pozujące walkę są ustawione dobrze i nie przeszkadzają w starciach, może są jednak troszkę zbyt statyczne. Akcja jednak jest nieco nudna, chyba że wybierzemy wysoki poziom trudności i większą liczbę rund. Ciekawym rozwiązaniem jest duża liczba rund, aż 10. „Fighters Destiny" to czysty turniej, nawet głosy speakera są zbliżone do tych, które są w walkach bokserskich. Walki odbywają się na arenach, które mają określoną wielkość, upadek z areny kończy się przegraniem rundy. Bardzo ciekawym ubarwieniem zabawy jest możliwość użycia trzęsidupka, jest to chyba pierwsza gra karate z tym urządzeniem. Tradycyjnie jak na grę karate przystało „FD" jest produkcją dla 2 graczy i tutaj bez rewelacji, tak miało być. Często prosicie mnie bym starał się wybrać jeden najlepszy tytuł z każdej dziedziny, bo gry są drogie i trzeba dokonać mądrego wyboru. W tym przypadku jest to nieco trudne, gdyż „Fighters Destiny" jest grą bardziej zbliżoną do „Tekkena", gdzie nie występują magiczne gadżety, „Mace" przyrównałbym jedynie do innego wielkiego tytułu na PSX – „Soul Blade". Jeśli chodzi o porównanie „FD" do „Tekkena2" wychodzi raczej na korzyść tego drugiego, który jest prawdziwym arcydziełem. W przypadku „Mace" i „Soul Blade" sprawa wygląda już znacznie trudniej, lecz według mnie ze wskazaniem na „Mace". Oczywiście jest to tylko i wyłącznie moje zdanie. Z przykrością stwierdzam, że poprzednie produkcje karate na N64 nie dorastają tym dwóm najnowszym produkcjom do pięt, dlatego też moje porównanie odniosłem właśnie do produkcji Namco. Moje typy to Ninja, drugi reprezentant Japonii w turnieju, sceneria Szwajcaria. Swoją drogą, kto im przygotowywał scenerię do postaci, pustynia do reprezentanta Brazylii, żart, pomyłka, czy słaba znajomość geografii? Podziękowania lecą do Sęka i Grzesia za grę. ***Gruby***

INFO

Wydawca:	**Ocean**
Producent:	**Genki/Imagineer**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**395.00**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**Nintendo64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Grafika 79% Grywalność 85%
Oryginalność 79% Dźwięk 49%

Genki to mało znana firma z Japonii, z gry na grę coraz lepsza, oby „Fighters Destiny 2" było arcydziełem, czego Wam i sobie życzę.

WERDYKT 81%





Black Dahlia

„Black Dahlia" jest jedną z najtrudniejszych przygodówek, w jakie dane nam było kiedykolwiek grać. Dlatego też Naczelny zapowiedział Piotresowi, że nici z podwyżki, dopóki pełna solucja nie będzie gotowa. Jak widać, motywacja była skuteczna. Poniżej rozwiązanie tej kapitalnej gry.

Clevland

Przejrzyj swoje biuro i wszystkie papiery z biurka i szafek, przeczytaj raport o sprawie Finstera (a szczególnie tajemnicze zaproszenie). W jednej z szuflad, pod odręcznymi notatkami Twego poprzednika, Pensky'ego, jest 38-ka. Wyjdź. Wypytaj swego szefa o Pensky'ego i wszystkie możliwe kwestie z raportu. Idź do biura detektywa Merylo. Wypytaj go o Finstera i o sprawę Torso Killera. Na biurku detektywa, w teczce, znajduje się oryginalna papeteria fabryki Finstera. Porównaj herb z niej z herbami widocznymi na zaproszeniu. Idź do fabryki Finstera. Uprzejmy to on nie jest, ale poda Ci nowy adres. Spotkasz tam agenta Winslowa, który podsunie Ci kilka wskazówek. Wróć do biura szefa i poproś go o „czarną listę". Zwróć uwagę na nazwiska Strauss i Finster. W swym gabinecie obejrzyj dokładnie rączkę rewolweru, a znajdziesz kluczyk pasujący do zamkniętej szafki. W środku jest notatka dotycząca czarnej listy i inny papierek, mówiący o kontaktach Pensky'ego z tajemniczym profesorem Straussem. Z listy i notatek można wywnioskować jego numer (26-74-04). Zadzwoń tam, aby dowiedzieć się, że profesor wyjechał. Pokręć się trochę po okolicy i wróć do biura, a otrzymasz zaproszenie na spotkanie.

Córce profesora pokaż papeterię Finstera i zaproszenie, obejrzyj wszystkie herby. Wróć do swego biura, zapal światło i obejrzyj dokładnie lampę na suficie. Torebkę z runami zanieś do muzeum, poproś też rudą o pokazanie prac jej ojca. Poczytaj książki, obejrzyj witraż i notatki na mapie. Idź do baru McGinty's. W głębi siedzi George Hansen, którego dokładnie o wszystko wypytaj. Bogatszy o imię dziwnego posłańca obejrzyj automat i spisz numer do niejakiego Lou Fieldinga (267259). W biurze detektywa Merylo przejrzyj kartotekę, aż znajdziesz Louisa Fishera, rysopisem przypominającego „posłańca". Na długiej liście jego ksywek jest też Lou Fielding. Wracaj do baru, pogadaj z Hansenem, a dostaniesz jeszcze jedno pseudo – Harold. Zadzwoń pod numer Lou, przedstawiając się kolejnymi pseudonimami. Wracaj teraz do muzeum i pogadaj z Helen. Dowiesz się, że Harold to „posłaniec", a następnie ułóż z części witraż na stoliku (4 herby, pomagaj sobie zaproszeniem, sposób rozwiązania na screenie).


Sposób ułożenia witraża

Oglądany pod ultraczerwienią (maszynka po lewej) odkryje nazwiska. Jedno z nich jest na „czarnej liście", a posłaniec to Fischterwald. Zadzwoń z żulerni pod 267259 i poproś Louie Fischterwald. Otrzymasz adres klubu Raven. W środku użyj domofonu, a spod stolika zabierz obrazek. Obejrzyj go bliżej, a będziesz mógł się udać do domu zakonnego. Tam wypytaj o wszystko grubaska i puść go, aby poszedł przynieść Ci przesyłkę. Zza kontuaru zabierz z dna walizki zdjęcie. Pokaż je detektywowi Merylo, a potem udaj się do klubu Raven. Louie nie będzie skory do rozmów, ale gdy pokażesz mu zdjęcie, od razu wymięknie. Umówicie się na wieczór w starej fabryce. Na miejscu czeka Cię pościg, najlepiej udaj się w prawo, rzuć butelką celem odciągnięcia uwagi szpiega, po czym go zastrzel. Później otrzymasz przesyłkę...

Trzy Amulety

Porozmawiaj z detektywem Merylo i przeczytaj gazetę. Udaj się do biura szefa i wypytaj o sprawę Pensky'ego. Czas odwiedzić kryjówkę Louie'go. Tam obejrzyj dokładnie wszystkie obrazki na ścianach, odgarnij miotłą popiół przy piecyku i podnieś jedną ze skrzypiących desek. Teraz musisz otworzyć domek-skrytkę, ruszając i przesuwając kolejne elementy, aż dojdziesz do małej cegiełki „w progu" (nr 9 – patrz screen poniżej)



Zagadka z domkiem

W tym celu kolejno: obróć lewą lampę nr 1 maksymalnie w prawo, wciśnij małe okienko (2), wciśnij komin (3), przesuń okiennicę (4) do góry, przekręć kołem (5) „od siebie", przesuń deskę (6) maksymalnie w lewo, przesuń okiennicę (4) na dół, wyciągnij komin i obróć kołem „do siebie", przełóż lampę (1) do jej początkowej pozycji, przesuń deskę (7) w lewo, otwórz i przesuń drzwi (8), przesuń małą cegiełkę do góry (9). Ufff. Zabierz klucz i sygnet. Kluczem spróbuj otworzyć szafkę. W tym celu kolejno popchnij go, przekręć w lewo, pociągnij, przekręć 2 razy w prawo, popchnij, przekręć raz w lewo, wyciągnij. Zabierz srebrny ząb. Udaj się do hotelu Cleveland, wypytaj portiera o Mulhavena. Z automatu w hallu zadzwoń



pod numer portierni (jest na pudełku zapałek – 425637), co pozwoli Ci odkryć poszukiwany apartament. Przesuń wózek pod drzwi, zabierz z niego nóż i otwórz nim lufcik nad drzwiami 23G. Używając sygnetu, otwórz drzwi wielkiej szafy. Ze środka zabierz zaproszenie do klubu, przeczytaj listy i telegram. Z wazy na nocnym stoliku zabierz klucz, a po scence również podejrzane zdjęcie. Pokaż to wszystko szefowi, a następnie idź do biura Dicka (w pełnym tego słowa znaczeniu) Winslowa, z którym możesz się rozmówić. Poczekaj, aż zajmie się sekretarką (czasem trzeba wcześniej pójść do Falangas i pokazać zdjęcie Mulhavenowi, a potem dać mu zaproszenie do podpisania). Szyfr do sejfu za obrazem zapisany jest na jednym ze zdjęć (trzy razy w prawo – przez zero – do 19, potem dwa razy przez zero do 6, a następnie raz w prawo, też przez zero, do 33). W środku przejrzyj akta i zabierz przepustkę. Udaj się do szpitala Sunnyvale i porozmawiaj z Pensky'm. Tak jak mówił, pióro kruka odnajdziesz w swym biurze w książce „Crusades". Ząb wilka już masz. Jeśli jeszcze nie byłeś w Falangas, to udaj się tam teraz. Zajrzyj do Pensky'ego, a powie Ci jak zrobić pieczęć bractwa. Ma ją Helen w muzeum. Rozwiązanie jest następujące – numery pierścieni na screenie poniżej.



Ułożenie pieczęci

Pierścień 4 raz w prawo, 1 w prawo, 5 w prawo, 1 w prawo, 2 w prawo, 1 w prawo, 3 w prawo, 5 w lewo, 1 w prawo, 2 w lewo, 3 w lewo, 1 w lewo, 4 w lewo. Z gotowym zaproszeniem udaj się do klubu Ravens.

Na miejscu masz wreszcie okazję porozmawiać z Von Hessem, jednak przyjacielski jak zawsze Dick w jednej chwili położy Twój kapitalny plan. Przeproś pana Nessa i przejdź na sąsiedni ekran. Ze stołu zabierz talerz, pogadaj z ochroniarzem i udaj się na zaplecze. Po umieszczeniu talerza na windzie kuchennej połóż tam jeszcze komplet szklanek z sąsiedniego wózka, a całość wpraw w ruch obrotowy. Znajdziesz się w tajnym pokoju Bractwa. Obejrzyj wszystko i pociągnij za sznur od lampy u góry, aby podejść do „okrągłego stołu". Każdy z 12 paneli ma wycięte dwa znaki runiczne (czarny i biały) oraz zamek otwierany sygnetem. Otwierając je kolejno musisz doprowadzić do odblokowania głównego panelu (ten z herbem orła), który nie ma zamka. Spójrz na środek stołu, jest tam angielskie hasło. Odnajdź to hasło w starym dokumencie z inwentarza (linijka 22) i przepisz sobie runy. Teraz wystarczy tylko

otwierać kolejne skrytki (ignorując dwukropki z runów). Jeśli ponumerujesz je tak jak na screenie



Herby na „okrągłym stole" numerujemy w kierunku ruchu wskazówek zegara.

w kierunku ruchu wskazówek zegara – to należy kolejno otwierać: 6, 8, 11, 12, 9, 4, 5, 7, 2, 3, 10. Znajdziesz wreszcie trzeci amulet. Idź do szpitala w kórym leży Pensky.

Śpiąc w Płomieniu

Po kilku dniach dotrze do Ciebie zaproszenie od Madame Casandry. Porozmawiaj z nią i daj się wprowadzić w trans. Podróżując po dziwnym śnie musisz wyłowić głosy podpowiadajace rozwiązanie zagadki. Na futrynie wrót należy ustawić od góry do dołu kolejno pary: korona – ptak, klucz – księżyc, wąż – tarcza, gwiazda – ryba, klucz – wąż, tarcza – kometa, Słońce – korona, ptak – ryba. W następnym wymiarze powędruj trochę po planetach i wracaj do Madame. Powiedz jej o śnie – dostaniesz książkę, z której wypisz symbole, numery, nazwy i kolory planet. Pożegnaj Madame i idź do szefa. Potem udaj się do detektywa Merylo i poczytaj akta w sprawie Torso Killera. Wyciągniesz z nich adres pierwszej ofiary i miejsca odnalezienia zwłok. Dostaniesz też dziwne zaproszenie. Udaj się do Winslowa, a po pogawędce odwiedź dom Santiniego. Porozmawiaj z matką i po wyłączeniu światła zza jednej z rolet zabierz zdjęcie. Włam się do Raven Room, winda kuchenna jest zamknięta, więc musisz otworzyć główne drzwi. W tym celu naciskaj kolejne płytki, jak pokazane na rysunku.



Płytki na drzwiach w Raven Room należy naciskać w następującej kolejności

Z plakatu spisz kolejność planet na układzie, dopasuj kolejne symbole planet do ich numerów. Wracaj do det. Merylo i obejrzyj jeszcze raz (tym razem już wszystkie) gazety. Na każdej z nich są cyfry, które zgadzają się z numerami planet. W ten sposób odkryjesz klucz symboli, którym możesz przejść przez sen u Madame. Po kolei będzie to Saturn, Mars, Merkury, Wenus, Słońce, Księżyc, Jowisz i Ziemia. Kliknij na dziwnej srebrnej planecie. Znajdziesz się przy sadzawce z wodą. Wrzucaj do niej kolejne kamienie, a potem wyescuj się i porozmawiaj z Madame. Zajrzyj do domu Santiniego i zabierz zza deski rzeczy, które tam chował w czasie wizji. Przeczytaj dokładnie papiery, wyjaśni się wiele rzeczy. Biegnij teraz do wejścia do kanałów. Podążaj w kierunkach: N, 4xE, 5xN. Znajdziesz się przy ścianie z zaworami. Tam ustaw na każdym z nich 30 (tak jak na dolnym). Dalej znajdziesz drzwi otwierane medalionem Von Hessa. Wracaj do Winslowa i przyprowadź go tutaj. Z medalionem dojdziesz do kolejnej zagadki. Przesuwając guziki musisz otworzyć drzwi. Nie jest to specjalnie trudne, szybko można zauważyć, który z suwaków przesuwa które zawory, i ustawić wszystkie tak, aby widoczna była „szczelina". W następnym pomieszczeniu obejrzyj dokładnie sufit, a przez okienko podpatrzysz zebranie w tajnym pokoju Bractwa. Wracaj do Raven Room i kręcąc wszystkimi pięcioma pierścieniami ustaw wzór klucza na świeczniku, tak aby pasował do zamka. Z szafki zabierz amulet i biegnij z nim do Madame. Tam wprowadź się w trans, a w sadzawce podpatrz co robi Torso Killer. Wraz z Merylo udacie się teraz do Raven Room. Tam w bibliotece pociągnij za książkę (środkowa półka, po prawej stronie) i idźcie do laboratorium, gdzie leży ostatnia ofiara.

Niemcy

Zaczynasz w tajnej kwaterze Himmlera. Obejrzyj malowidło nad drzwiami i ustaw wszystkie planety, tak aby były jasną stroną do góry (w stronę malowidła). Oczywiście ruch jednej z planet zmienia ułożenie innych. Zacznij od zgrania ze sobą planet zewnętrznych 5 i 7, gdyż ruszają największą liczbą pozostałych. Naciśnij Słońce i znajdziesz... kolejne 3 zagadki. Grrr. Po lewej ruszając dźwignią, podobnie jak w skrzyni biegów, trzeba przesunąć wszystkie tłoki. Rozwiązanie środkowej zagadki, tej z kluczykami, na screenie poniżej.

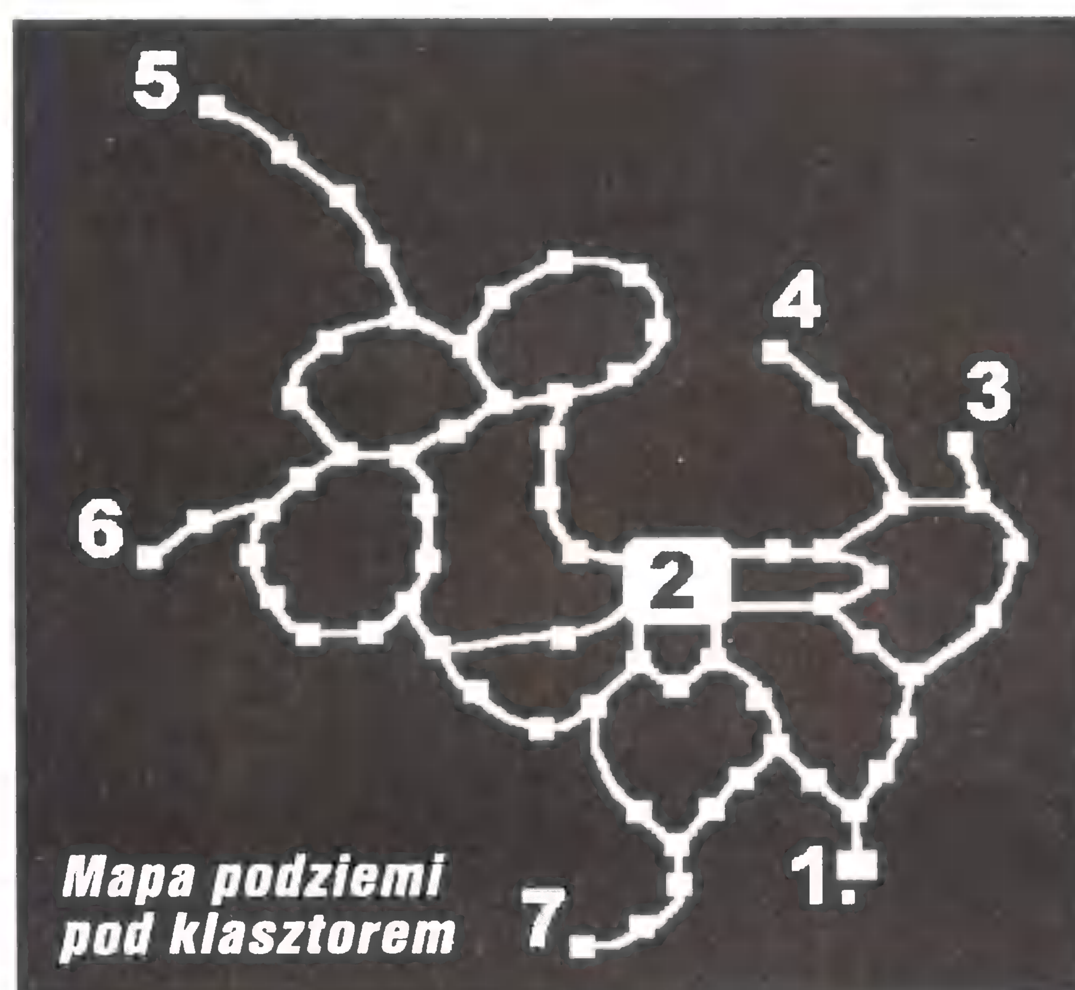


Numery pasujących do siebie kluczy i zamków

Potem zagadka po prawej, gdzie opuść kolejno dźwignie 1, 4, 6 i 7 od lewej. Zabierz Dahlię.

Klasztor

W ciemnościach wejdź na schodki i wyjrzyj przez szparę w drzwiach. Zauważ też kołowrót między skrzyniami. Podjedź do niego i przesuń prawą dźwignię do góry, a lewą na dół. Teraz przesuń prawą na dół i schodź po linie do studni. Znajdziesz się w labiryncie. Przejście go może zabrać trochę czasu, ale mapa powinna Ci pomóc.



Mapa podziemi pod klasztorem

Zaczynasz przy wejściu – 1. Udaj się do Krypty Archiwistów (7). Z trumny zabierz rozbitą płytkę z runami i wrzuć ją do wody w chrzcielnicy na ścianie. Teraz możesz ułożyć tabliczkę (sugeruj się poziomą linią na dole kawałków). Spisz 4 runy. Teraz do Krypty Zbrojmistrza (6). Aby otworzyć sarkofag, musisz rozwiązać układankę (należy odsunąć „klocki" we wszystkich czterech rogach). Zdobędziesz kolejny komplet runów. Teraz idź do komnaty Landulpha (5). Zrób save i wchodząc na schody zapamiętaj, który z runów oznacza śmierć, a który jest bezpieczny (ten podobny do litery R). Na górze spisz kolejne 4 runy i wróć dokładnie tą samą drogą, którą tu wszedłeś.


Plusami oznaczyłem bezpieczne schodki w komnacie Landulpha

Następnie wędruj do skarbca (3), skąd ze skrzyni zabierz klucz (obejrzyj go dokładnie), a potem otwórz nim ostatni sarkofag w Krypcie Heraldów (4). Teraz idź do głównej komnaty (2) i ustaw na każdym z filarów po jednym ze zdobytych kompletów runów (pamiętaj, żeby te zebrane z Krypty Heraldów używać w lustrzanym odbiciu). Znajdziesz grobowiec mnicha. Teraz z posiadanych w torbie runów należy odbudować kamień. W tym celu ułóż je tak jak na rysunku (uff – ja siedziałem nad tym 2 dni)


Sposób rekonstrukcji runów

i użyj na splecionych dłoniach rzeźby. Po scence zejdź do „kanału" przy podstawie sarkofagu. Na jego wewnętrznych ścianach są 3 obrotowe kwadratowe elementy mozaiki, wmurowany okrągły kryształ i okular lornetki. Trzeba tak obrócić trzy fragmenty mozaiki, aby ich lustrzana powierzchnia (ta szara) przeniosła wewnątrz krypty obraz z okrągłego kryształu do okulara. Teraz będziesz mógł poruszyć widoczny w okularze fragment mozaiki (naprzeciwko kryształu). Ufff. Wypytaj Von Hessa o wszystko i trzymaj swą szczękę, bo właśnie zaczyna się coś nazywanego „gwałtownym zwrotem akcji". W bazie wypytaj pilota o szafkę Collinsa, otwórz kufer i znajdź w nim zdjęcie i listy. Wracasz do USA.

Pociąg Zwany Przeznaczeniem

Obejrzyj popielniczkę. Zagaduj konduktora, aż sobie pójdzie. Obejrzyj listę gości leżącą na stoliku, przy którym stał. Udaj się przez wagony pasażerskie i towarowe do konduktora, którego zapytaj o Collinsa. Wracaj do wagonu z bagażami. Odszukaj nitkę i walizkę stojącą koło kufra, przy widocznej lince hamulca ręcznego. Ustaw walizkę, połącz ją nitką z linką hamulca. Wracaj do konduktora. W papierach odnajdź numer pokoju Collinsa/Winslowa (nr 7). Teraz musisz na podstawie listy odnaleźć wagon 283 (u

mnie był to 4 wagon licząc od restauracyjnego, ale po zrobieniu save możesz próbować wszystkie po kolei) i żądany pokój. Zajrzyj do kosza na śmieci i do szuflady. Gdy się już obudzisz, pędź do konduktora i wypytaj go o swego „kumpla". W bagażowym znajdziesz listę skrzyń (ta Winslowa ma numer 101AA). Włam się do środka. Teraz musisz rozwiązać kolejną zagadkę.





Tak trzeba otworzyć skrzynię w wagonie towarowym

Górną śrubę (1) przełóż do otworu po lewej (2), a dolną (3) po prawej (4). Odchyl górną sztabę (5), otwórz wieko (6 – zobaczysz szampana), zamknij wieko. Podnieś obie sztaby (5, 7) do góry (zobaczysz pionową szczelinę, dwa otwory na jej końcach i hak). Włóż śrubę nr 1 do dziury na górze szczeliny, przesuń hak do góry, a śrubę nr 3 do dziury na dole. Teraz przełóż chwilowo rączkę (8) do dziur na górze skrzyni (a, b) a jej czarną podstawę (9) umocuj na dopiero co przesuniętym haku (c, d, e, f). Dodaj do tego rączkę (8) i otwórz tajną skrytkę. W wagonie restauracyjnym porozmawiaj z Alice.

Miasto Aniołów

Dzwoń na policję. W restauracji spotkasz się z detektywem. Po „owocnej" rozmowie musisz radzić sobie sam. Na dworcu poznasz twarde zasady regulaminu. Musisz mieć kwitek, więc wyciągnij z kosza puste pudło i wyślij sam do siebie, na tę samą stację. Trochę to potrwa, zanim dojdzie, więc biegnij do pensjonatu, gdzie mieszkała Elizabeth Short (adres z koperty z inwentarza). Porozmawiaj z panią Underhill. W szufladzie nocnej szafki znajdziesz serwetkę z hotelu Biltmore. Udaj się tam i pokaż zdjęcie barmanowi. Na stacji wreszcie doszła Twoja paczka, więc możesz rzucić okiem na listę odbiorców. Idź do hotelu i zadzwoń do ABC Moving. Nocą włam się do siedziby firmy transportowej. Interesujące Cię akta mają numer SOIAKP52 i są w dolnej szufladzie. Niestety, do studia filmowego nie wejdziesz bez przepustki. W barze hotelu Biltmore czeka już za to pani Short. Wypytaj ją o Dahlię.

Odwiedź znów bar w Biltmore. Barmanowi wraz z przypływem gotówki rozwiąże się język. Na piętrze zapukaj do pokoju 201. Przez okno wyjdź z korytarza na balkon. Tam spróbuj otworzyć okno (przesuń je w dół, a potem wypchnij przytrzymującą ją deszczułkę). Wewnątrz na framudze drzwi jest kluczyk, którym otworzysz szafkę 37 na dworcu. Jest tam kwit z lombardu. Udaj się tam podążając śladem kamienia. Niestety, Dahlia jest już sprzedana, ale możesz zakupić laskę Torso Killera. Ustaw na niej 4 kombinacje 4 runów, znalezionych dawno temu w kryptach w labiryncie pod klasztorem. W środku jest mapa. Wracaj do swego pokoju hotelowego. Z opresji wybawi cię Alice. Pogadaj z nią, aż zaoferuje się załatwić Ci przepustkę na plan filmowy. Gdy wrócisz do pokoju po pewnym czasie, będzie leżała na poduszce. Teraz możesz spokojnie „nawiedzić" wytwórnię. Przesyłkę z pociągu odebrał Al King. Wypytaj o niego Alice. W domu producenta obejrzyj notki na biurku oraz instrukcję obsługi teleskopu i nałóż (use) posiadaną mapę z laski na tę wiszącą na ścianie (różami wiatrów). Otrzymasz wysokość, na jakiej leży dom. Wydobądź z kosza na śmieci 2 telegramy, które złóż do kupy, a także przeczytaj gazetę. Porozmawiaj z Alice i idź na cmentarz. Tam spójrz na zagadkę matematyczną (rozwiązaniem będzie 27 – druga współrzędna) i z wazonu wyciągnij stronę, której numer pomnożony przez 100 da Ci odległość. Mając te dane odczytaj z tabeli kąt nachylenia teleskopu i ustaw kolejno +0.5 i 27. Naprowadź teleskop. Zobaczysz... Dicka Winslowa.

W piwniczce obejrzyj... khem... warsztat pracy i zdjęcie na drabinie. Otwieraj szybko kolejne szafki, w jednej znajdziesz klucz. W hotelu oczywiście nie ma Alice. W domu Ala zrób save i ustaw zegar z kukułką na 5 po południu. Teraz pozostaje Ci już tylko uwolnić Alice i zniszczyć Dahlię.

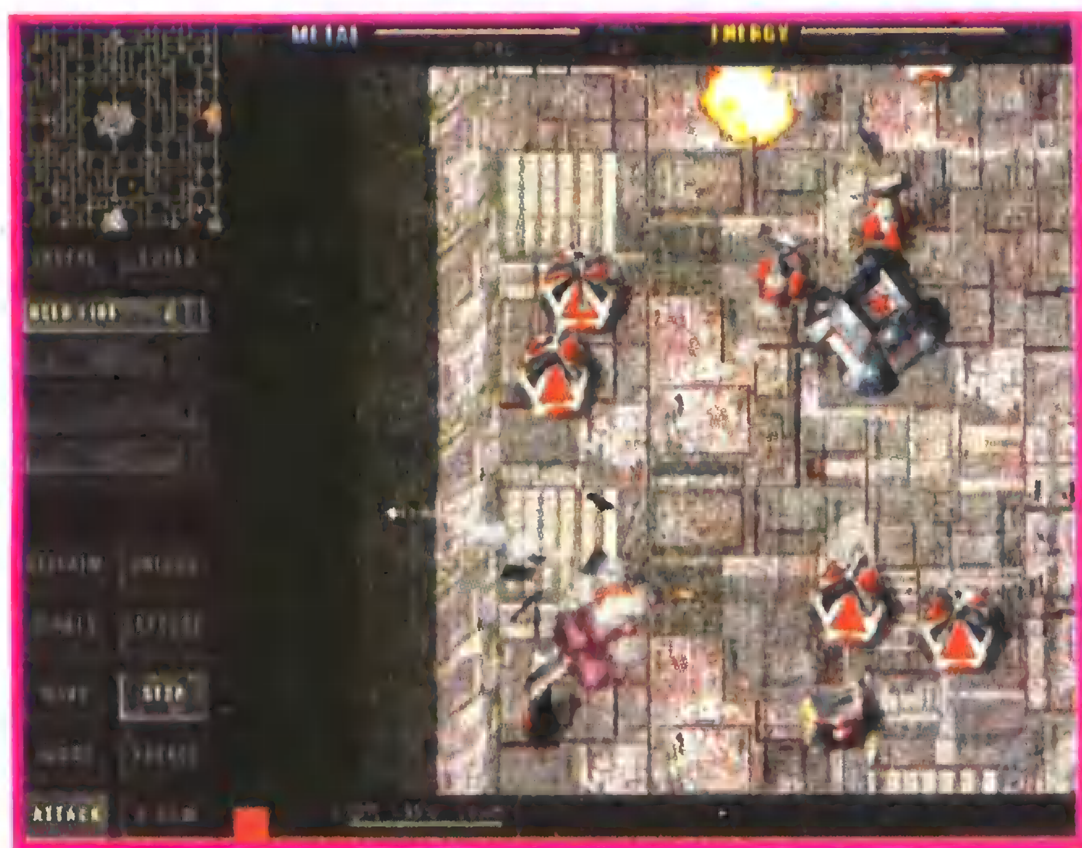
Ufff – to wreszcie koniec... uagh – moje oczy, moje siedzenie... która godzina? Już zmierzcha. Jaki to my dzisiaj mamy dzień...? Wiem, niedziela. Chyba pójdę się kimnąć, w końcu jutro mam się zgłosić do Naczelnego... o i jeszcze telefon dzwoni. Halo? Witam szefie. Że jak... tydzień temu? A którego my dzisiaj mamy? ... aaaagh! **Piotres**



część trzecia

Total Annihilation

Witam! W tym miesiącu zaserwuję Wam ostatnią już część solucji do „Total Annihilation". Cóż, skoro kampanię ARM-u już odbębniliśmy, przyszła chyba pora na Core. Misje dla tej strony są jakby bardziej urozmaicone i ciekawsze, a zresztą sami osądzicie...



Misja 5 (Barathrum!)

Zacznij od przejęcia stojącego w pobliżu Peewee. Commanderem rozpocznij budowę bazy, a zdobycznym Kbotem zwiedź planszę. Uważaj na patrole ARM krążące po okolicy. Będą one nie tyle groźne, co upierdliwe, gdyż ich ulubioną zabawą będzie atakowanie Twoich Metal Extractorów. Baza wroga znajduje się na północy, a najbardziej bezbolesnym (oczywiście dla Ciebie) sposobem na jej zniszczenie będzie wysłanie nad nią 3-4 bombowców i dwóch myśliwców.

Misja 6 (The Cleansing Begins)

Budowę bazy rozpocznij od instalacji obronnych (Laser Turrety i Pulzifiery), bo już po chwili przybędzie z północy komitet powitalny. Kiedy już odparujesz żołdaków ARM-u, zagospodaruj thermal vent na północy i przesuń w jego okolice linię obrony. Teraz rozpocznij budowę 15 Reaperów i trzech Avengerów. Dysponując taką siłą ognia nie będziesz się musiał bawić w jakieś podchody – po prostu wgnieć wroga w ziemię. Czołgi wyślij bezpośrednio na północ, a kiedy siły ARM będą się sprowadzały do kilku jednostek stojących na nie dostępnych wzniesieniach, wprowadź do akcji myśliwce.

Misja 7 (Pulling The Noose Tight)

Tym razem Twoim zadaniem będzie zdobycie dwuch MohoMine'ów stojących w niewielkiej bazie ARM-u. Sposób na bezbolesne wykończenie przeciwnika jest dość prosty. Wybuduj kilka Metal Extractorów, dwa Geothermal Planty, a potem dwa Pulzifiery, Radar i Punishera nieco powyżej wysuniętej najbardziej na północ elektrociepłowni. Od tego momentu będziesz mógł wyeliminować dużą część wrogich sił bez „brudzenia sobie rąk", uważaj jednak, aby nie zniszczyć przy okazji któregoś MohoMine'a. Kiedy z radaru znikną wszystkie ruchome czerwone punkciki, wyślij do wrogiej bazy Commandera, dokończ dzieła zniszczenia i przejmij MohoMine'y.

Misja 8 (The Gate to Aqueous Minor)

Od razu wyślij Commandera na północ, Crushery trzymaj natomiast nieco bardziej z tyłu. Po chwili ten pierwszy powinien wpaść w sam środek bazy ARM. Zaskoczenie powinno być całkowite, więc przy odrobinie szczęścia uda Ci się zniszczyć sporo uziemionych samolotów wroga, nie wspominając już o innych jednostkach. Kiedy już skończą Ci się przeciwnicy, przejmij Galactic Gate'a i przygotuj się do następnego zadania.

Misja 9 (The Purgation of Aqueous Minor)

Tym razem Twoim jedynym zadaniem będzie odparcie ataku wrogich jednostek pływających. Od razu przejmij Peewee i wyślij go na zwiedzanie wyspy, a Commanderem zabierz się do budowy bazy. W możliwie najkrótszym czasie staraj się wybudować kilka Punisherów – jeśli Ci się to uda zanim nadpłynie nieprzyjaciel, to praktycznie już wygrałeś. Jeśli nie - masz problem.

Misja 10 (The Gauntlet)

Aby ukończyć to zadanie, będziesz musiał wybudować statek transportowy i przeprowadzić go do północnego krańca mapy. Cała zabawa sprowadzać się będzie do nabudowania dużej liczby Executionerów i Snake'ów i wysłania ich na oczyszczanie planszy. Bardzo dobrym pomysłem będzie wysyłanie Commandera na kolejne oczyszczone z wroga wysepki i budowanie na nich radarów. Dzięki temu każdy nieprzyjacielski statek dostanie kilka pocisków, zanim w ogóle zdąży się ruszyć. I jeszcze jedno – nie bawcie się w budowanie Solar Collectorów, bo Tidal Generatory sprawdzają się tu zdecydowanie lepiej.

Misja 11 (The Isle Parche)

Celem tej misji jest przejęcie wrogiego Zeusa mającego cenne informacje. Zacznij od postawienia kilku Pulzifierów, dopiero potem możesz się zabrać za budowę bazy bez strachu, że nagle przyleci zgraja ARM-owców i zamieni w zgliszcza efekt Twojej ciężkiej charówy. Kiedy już się nieco ufortyfikujesz, wybuduj 10 Tytanów i 10 Rapierów. Bombowce wyślij na patrol wzdłuż wschodniego krańca mapy, a Szturmowce niech lecą od razu na południe, gdzie znajduje się baza ARM-u (pamiętaj o tym, aby pierwsze pod nóż poszły jednostki mogące się jakoś odgryźć oraz aby nie zniszczyć Zeusa). Nie minie pięć minut, a po przeciwniku nie pozostanie nawet smród. Teraz wystarczy tylko przyczłapać na wrogą wyspę Commanderem i przejąć wrogiego Kbota.

Misja 12 (A Traitor Leads The Way)

Celem kolejnej misji będzie zdobycie wrogiego Galactic Gate'a i doprowadzenie doń przejętego w poprzedniej misji Zeusa. Zacznij standardowo od wybudowania Metal Extractorów i Solar Collectorów (potem postaraj się, aby dostarczanie energii spadło na kark Tidal Generatorów). Teraz wybuduj 4-5 Warlordów i wyślij ich na północ, aby oczyścili morze z Torpedo Launcherów i innego pływającego śmiecia, po



czym weź się za niszczenie obrony ulokowanej na wyspie (uważaj, żeby nie zniszczyć Galactic Gate'a!!!). Oprócz tego dobrze by było, abyś zawsze miał w odwodzie co najmniej dwie łodzie podwodne, bo dla „submaryn" przeciwnika Twoje pancerniki są świetnym celem. Kiedy wyspa z wrotami galaktycznymi będzie wolna od przeciwników, przenieś na nią Zeusa (np. korzystając z transportu lotniczego) i podprowadź Commandera. Kiedy Galactic Gate przejdzie pod Twoją pieczę, ustaw zdobycznego Kbota u dołu tej konstrukcji.

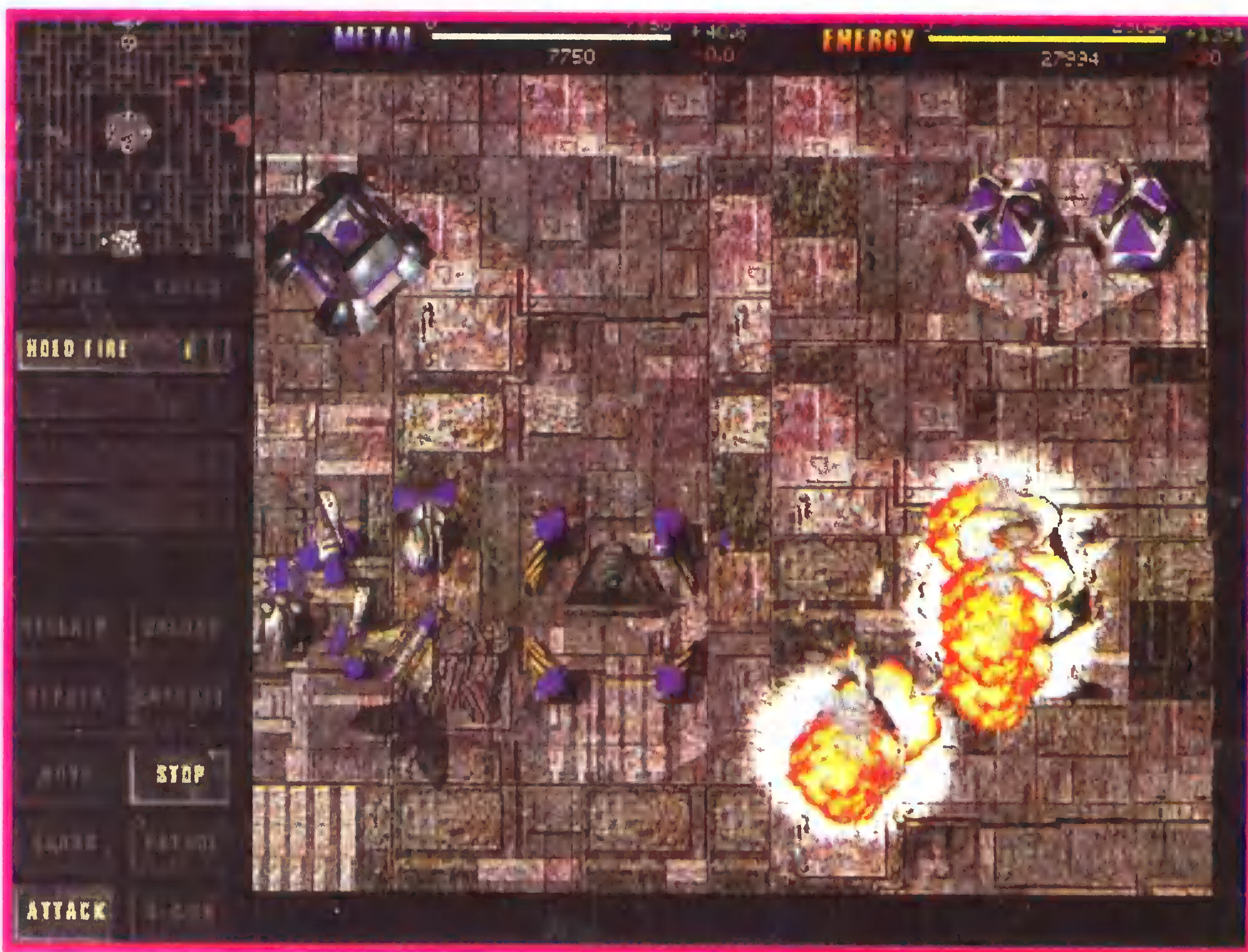
Misja 13 (Rougpelt)
Bułka z masłem. W tej misji będziesz musiał tylko przejąć prawie nie strzeżony wrogi Advanced Radar. Po opędzeniu się od komitetu powitalnego przejmij Wind Generator, po czym udaj się na południowy wschód i zrób to samo z ARM-owym Atlasem i Peeperem. Samolotem zwiadowczym poleć nad wyspę w południowo-wschodnim rogu mapy, znajdź miejsce, gdzie nie stoją żadne strzelające jednostki wroga i przetransportuj tam Atlasem Commandera. W tym momencie właściwie skończyłeś misję, bo dwie wieżyczki laserowe nie będą miały z jego D-Gunem żadnych szans, a Kboty próbujące go powstrzymać mogłyby go zabić tylko, jeśli pękłby ze śmiechu.

Misja 14 (Scouring Rougpelt)
Kolejna misja z Commanderem w roli głównej. Tym razem dowodzi on małym oddziałem, który ma za



zadanie oczyścić mapę z jednostek wroga, a jego struktury w miarę możliwości zająć. W zasadzie zadanie sprowadza się do przeczesania planszy i wybicia do nogi wszystkich wrogów (z budowlami możesz zrobić to samo, a i tak nikt się nie pogniewa). Uważaj tylko na dwie nieprzyjemne niespodzianki: deszcze meteorytów (pojawiły się już w kampanii ARM) i chodzące bomby, które mogą wysłać nieostrożnego wojaka na orbitę.

Misja 15 (Xantippe's Abyss)
Kolejny banał. Tym razem będziesz musiał zdobyć wrogą Big Berthę i z jej pomocą rozwalić Annihilatora. Zacznij od wybudowania 4-5 Solar Collectorów, które zapewnią zapas energii dla D-Guna. Potem wyślij wszystkie jednostki na północny-wschód, gdzie stoi „Gruba Berta". Na jej obronę składają się dwie wieżyczki laserowe i 2-3 roboty. Pamiętaj, aby zmienić swoim jednostkom tryb swobody prowadzenia ognia z „Fire At Will" na „Hold Fire", bo w pewnym momencie może się okazać, że wskutek kilku przypadkowych trafień „Grubcia" wyleciała w powietrze. Kiedy już przejmiesz kontrolę nad działem, wybuduj Metal Storage, Radar i jeszcze cztery Solar Collectory, po czym możesz zacząć „gasić" kolejne czerwone kropeczki pojawiające się na mapie. W zasadzie to wszystko, bo jest tylko kwestią czasu, kiedy cel misji poleci do Bozi.



Misja 16 (Departin Rougpelt)
Najpierw zajmij się wybudowaniem bazy, przy czym zacznij od instalacji obronnych. Kiedy już poczujesz się pewniej, wyślij na północ Commandera, aby zlikwidował wrogie Merle i Spidery – uważaj, aby nie wdał się w „sprzeczkę" z Sentinelami, bo może się to źle skończyć. Kiedy Commander spełni już swoje zadanie, odeślij go do bazy, a do akcji wyślij pięć Rapierów i podziwiaj fajerwerki! Potem wystarczy już tylko przejąć Galactic Gate i możemy przejść do następnej misji.

Misja 17 (The Lost Isle)
W tej misji przeciwnik zachowuje się jakby bardziej agresywnie, ale nie przejmujcie się – aby schłodzić jego ognisty temperament możemy wybudować Silencera i odparować delikwenta :). Na początek postaw na obrzeżach wyspy wieżyczki laserowe, bo po chwili zjawią się pierwsze statki wroga. Potem zainwestuj w coś cięższego, a kiedy już się porządnie okopiesz, weź się za budowanie wyrzutni rakiet balistycznych i używaj sobie!

Misja 18 (Slolam Pilage)
Fajna misja. Twoje zadanie będzie polegało na zniszczeniu reaktora atomowego przeciwnika. Aby tego dokonać, wystarczy mieć pięć bombowców. Najpierw wyślij na północ Samolot zwiadowczy – powinien on natrafić na przypominającą wygasły wulkan wyspę. Wewnątrz krateru znajduje się obiekt, który mamy za zadanie zniszczyć. Teraz wyślij bombowce i po dwóch nalotach Nuclear Plant zmieni stan skupienia.

Misja 19 (The Verbreen Fleet)
Tym razem Twoje zadanie będzie polegało na uniemożliwieniu dopłynięcia do północnego krańca mapy statkom wroga. Aby wykonać misję, będziesz musiał się dwoić i troić, a przede wszystkim stworzyć wystarczającą liczbę jednostek, aby móc obstawić obie trasy, którymi będą się próbowały przemknąć wrogie oddziały.

Misja 20 (The Gate to Aegus)
Kolejna misja polegająca na przejęciu Galactic Gate'a. Tym razem można sobie z nią poradzić używając tylko jednostek, jakie mamy na początku. Najpierw wyślij na północ łodzie podwodne i zniszcz Torpedo Launcher, na który natrafisz. Kiedy już ją zniszczysz (powinno się obejść bez strat własnych), udaj się na wschód i rozwal kolejną wyrzutnię torped. W międzyczasie wybuduj Commanderem kilka Solar Collectorów i wyśli go w ślad za łodziami podwodnymi. Wykorzystaj łodzie podwodne do zniszczenia chodzących bomb czających się nad brzegiem (tak, tak, można je trafić torpedą). Kiedy już bomby nie będą stanowić problemu, wyleź na brzeg Commanderem i obróć w perzynę słabą obronę Galactic Gate'a (który oczywiście musisz przejąć).

Misja 21 (Aegus... Empyrrean's Guardian)
Łatwizna. Od razu dysponujesz takimi siłami, że bez najmniejszego wysiłku dojdziesz do Galactic Gate'a znajdującego się na zachód od Commandera.

Misja 22 (A Big Empyrrean Welcome)
I znowu banał. Po raz drugi w kampanii Core będziesz musiał zdobyć Big Berthę. Nie baw się w żadne ceregiele, tylko od razu pędź na południe i tylko od czasu do czasu oganiaj się od wrogów za pomocą D-Guna.

Misja 23 (The Fortress Falls)
Twoje zadanie polegać będzie na zgnieceniu, zmiażdżeniu, zabiciu i rozwaleniu wszystkich wrogów, jakich tylko znajdziesz. Bazę możesz budować nie martwiąc się o kontrataki, bo na początku takowych nie będzie. W zasadzie nie ma co się bawić w konwencjonalny atak, tylko poczekać trochę i zasypać ARM-owców pociskami nuklearnymi. Koniec.

Misja 24 (Surrounded And Pounded)
Bardzo fajna misja. W wyniku dzikiego kontrataku zostałeś zmuszony do odwrotu, w konsekwencji zapędzony na wzgórze, gdzie będziesz musiał odeprzeć natarcie przeważających sił Core. Zacznij od naprawienia wszystkich jednostek i rozpoczęcia budowy zwykłej bazy. Tym razem jednak zamiast fabryk obuduj się Gaat Gunami i Pulzifierami. Po jakimś czasie zaatakuje kilka Peeweech – nie myśl sobie jednak, że każdy atak będzie tak słaby. Przeciwnik za każdym razem będzie uderzał coraz silniejszymi oddziałami, więc nie zapomnij o stałej rozbudowie linii obronnych.

Misja 25 (Empyrreans Final Stand)
Misja ta jest prawie identyczna, z ostatnią bitwą w kampanii ARM, więc chyba nie ma co pisać dwa razy tego samego – po prostu zajrzyjcie do poprzedniego numeru.

No i to by było na tyle. W sumie pokonanie komputerowego przeciwnika nie powinno w żadnym przypadku sprawić Wam problemu. Prawdziwa zabawa zaczyna się, kiedy po drugiej stronie siedzi inny człowiek. See Ya! ***Kayackash***



Blade Runner

Do diabła, znowu padało! Jak zwykle zresztą. Zamówiłem lunch – kotlet sojowy z sałatką i wróciłem do Spinnera. Radio zaskrzeczało nagle „McCoy, gdzie się do diabła podziewasz? Mamy sytuację alarmową, kod 3, natychmiast zgłoś się do biura" - szef wyglądał na podekscytowanego. Nie pamiętam już, kiedy ostatni raz pluł z wrażenia do mikrofonu. Odpaliłem Spinnera i ruszyłem w deszcz i noc...

To było coś naprawdę poważnego. Grubas streścił sytuację:

– Kilkanaście trupów. Jezu. Tak dawno już nie widziałem takiego pobojowiska. Wszystkie te biedne zwierzęta... To mogli być tylko replikanci. Zajmij się tym, inni łowcy – Steel, Mayflower i Deckard – mają już swe zajęcia.

– Jasne szefie.

– Trzymaj się dzieciaku.

– Spoko.



Warsztat Pracy

Tak naprawdę to wcale nie byłem taki chojrak. Cholernie się bałem. To było moje pierwsze poważne zlecenie, jako Łowcy. Szybko przypomniałem sobie, czego mnie uczyli w szkole. Jako Łowca Androidów mam dymisjonować replikantów. Aby rozpoznać androida, należy wykonać test Voigt-Kampffa – sprawdzający reakcje uczuciowe, których sztuczni nie mają. Tester reakcji empatycznych kalibrujemy czerwonym przyciskiem, zadając dowolne pytanie. Później korzystając z trzech przycisków po prawej zadajemy nacechowane emocjonalnie pytania – od tych najprostszych („przyjaciel podarował Ci psa"), aż po te silnie emocjonalne („w mojej walizce jest dziecko"). Cały czas obserwujemy reakcje obiektu badania na specjalnej skali, która odmierza poziom empatii, i podaje czy jest on właściwy dla człowieka czy replikanta. Końcowy wynik testu maszyna poda sama, przerywając go. Jeśli do przerwania dojdzie wcześniej, test nie zostanie zakończony pomyślnie. Dlatego też należy cały czas uważnie obserwować zachowanie się obiektu, i w razie potrzeby zmienić bądź dostosować charakter zadawanych pytań. Kolejnym urządzeniem, którego nauczono mnie używać, był ESPER – wysokorozdzielczościowy skaner graficzny, pozwalający przybliżyć, obrócić bądź dowolnie przetworzyć zawartość zdjęcia. Pamiętam, jak godzinami spędzałem czas na ćwiczeniach przed ekranem. Najlepsze efekty dawało przeszukiwanie zdjęć w niewielkim powiększeniu. Potem wystarczyło już tylko zakreślić kursorem interesujący nas bliżej fragment. No i był oczywiście KIA – podręczny komputer, który magazynował wszystkie możliwe wskazówki i ślady, jakie udało mi się zdobyć w trakcie dochodzenia. Wszystkie fragmenty rozmów również trafiały do tego inwentarza, jako ścieżki audio. Dało się je odpowiednio grupować, co było bardzo pomocne. Przypomniałem sobie też, że szef prosił o częste podłączanie naszych KIA do policyjnego mainframe'a, celem uzupełnienia i wymiany informacji między personelem. Tym bardziej iż tylko wtedy doktorek z laboratorium mógł dostać moje poszlaki do analizy.

To było na tyle. Sprawdziłem jeszcze tylko na strzelnicy wierną czterdziestkępiątkę - działała bez zarzutu – i ruszyłem do Spinnera. Wiedziałem, że cokolwiek teraz zrobię, będzie miało znaczący wpływ na dalszy bieg sprawy. Postanowiłem być bardzo rozważny. Miałem też przeczucie, że moje życie na zawsze ulegnie jakimś gwałtownym zmianom. Skąd mogłem wiedzieć, że nie myliłem się ani odrobinę...



Przez mroki miasta

Agencja Runcitera zajmowała pokaźny budynek w centrum Los Angeles. Czynsz również musiał być pokaźny, ale przecież handel zwierzętami to intratny interes w dzisiejszych czasach. Przydzielony z szóstego komisariatu policjant podał kilka ogólnych informacji. Z hydrantu zebrałem jeszcze odpryski farby i leżący nieopodal kawał żelastwa. Przydadzą się później dla Dina w laboratorium. Właściciel sklepu nie wydał się być miłym typem. Od razu na początku zagadnąłem go o dyski do kamer. Z podłogi wziąłem łuski, a Runcitera przepytałem dokładniej. Za całe zdarzenie obwiniał swą byłą pomocnicę, Lucy. Po wyczerpaniu wszystkich możliwych tematów zajrzałem na zaplecze, gdzie znalazłem zabawkę, batonik i pałeczkę z restauracji Howie Lee w Chinatown. Runciter nie chciał już nic więcej powiedzieć, zresztą, nie dziwię mu się. Gdyby mi zastrzelili tygrysa, też byłbym wściekły. Na komisariacie załadowałem wszystko do mainframe'a, a na drugim piętrze odpaliłem ESPERA. Do przeszukania były dwa ujęcia. Z jednego wyciągnąłem zdjęcie samochodu i portret Clovisa, z drugiego zaś bransoletkę w kształcie ważki, którą Lucy nosiła przy kostce, zdjęcie jej samej i menu z restauracji leżące na jej biurku. Odwiedziłem też Dina w laboratorium na 3 piętrze i dokładnie go o wszystko wypytałem. Czas było odwiedzić Chinatown. Przy barze siedział Gordo – replikant. Oczywiście wtedy jeszcze

o tym nie wiedziałem. Gdybym widział, dwa strzały rozwiązałyby wszystkie moje późniejsze problemy. Teraz jednak zagadnięty pseudogwiazdor w czerwonym wdzianku po prostu się zmył. Wypytałem Howiego o wszystko, w tym o podejrzanie zachowującego się kucharza, który w międzyczasie zwiał na zaplecze. Poszedłem tam za nim i pokazałem zdjęcie Lucy. Wiedziałem, po prostu wiedziałem, że coś tu jest nie tak. Szybki skok w prawo uratował mnie przed kąpielą w sushi. Goniłem Zubena, aż do opuszczonego magazynu i tam zdymisjonowałem. Po drodze omal nie postrzeliłem jakiegoś lumpa. Podziurawione zwłoki przechowywały jedynie zdjęcie. Na zewnątrz już czekał Gaff. Stary wyga i filozof, niech go piekło pochłonie. Wróciłem jeszcze do alejki, aby ze śmietnika zabrać tablicę rejestracyjną. Jak na jeden dzień wystarczyło już wrażeń. Zgłosiłem się do biura porucznika Guzzy i wróciłem do domu. Odsłuchałem sekretarkę, nakarmiłem Maggie i nareszcie mogłem położyć się spać.

Sprawa Eisendullera

W tym czasie inni nie spali, o czym dowiedziałem się dopiero rano. W wieżowcu Tyrella zamordowano jednego z jego bliskich współpracowników – doktora Eisendullera. Na miejscu od szefa ochrony dostałem dysk z nagraniem. Z laboratorium zabrałem kolczyk w kształcie ważki, broszurę i obejrzałem dokładnie terminal. Ktoś próbował się tu włamać. I to nie raz. Na szczęście – nie znał hasła. W komorze antygrawitacyjnej podziękowałem skrycie opatrzności za to, że nie pozwoliła mi zjeść śniadania i przystąpiłem do oględzin. Z ciała doktora zabrałem kawałek drutu, z podłogi pudełko restauracji Kingston Kitchens i obrożę psa. Imię na niej wygrawerowane pozwoliło wyciągnąć z komputera sekwencję DNA. Fotograf nie był zbyt rozmowny, więc udałem się na dół. Tam spotkałem Crystal, jak zwykle słodką i seksowną. Jednak coś w jej zachowaniu mówiło mi, że gdybym był replikantem, zdymisjonowałaby mnie bez zmrużenia oka. Wypytałem ją o jej sprawę, i dodatkowo porozmawiałem z ochroniarzem. Na komisariacie odpaliłem ESPERA, i z nowego ujęcia wydobyłem zdjęcie Sadika, zbliżenie pudełka z restauracji i psa. Szybko pobiegłem do Animoid Row. Tam wpadłem do sklepu Boba – starego psychopaty i handlarza bronią. Po wyczerpaniu wszystkich tematów pobiegłem do kobiety sprzedającej biżuterię i zapytałem o kolczyk w kształcie ważki. Kupiłem też obróżkę dla Maggie i obiecałem wrócić później. Gość sprzedający węże nie okazał się zbyt rozmowny, niemniej dostarczył mi powodów, aby znów odwiedzić Boba. Na odchodnym obejrzałem jeszcze dokładniej skorpiony, które sprzedawała kobieta. Jeden z nich mnie dziabnął, lecz mimo to – po minucie ciągle jeszcze mogłem oddychać. Jeśli w czasie całej tej historii po raz pierwszy opadły mnie wątpliwości, to stało się to właśnie teraz. W sklepie Boba zrobiłem mu Voigt-Kampffa, kupiłem nową amunicję i zamówiłem specjalną przeróbkę do KIA. Teraz mogłem dowolnie wybierać, które informacje chcę załadować do mainframe'a. Bob może i był psycholem, ale co do jednego miał rację – policja w Los Angeles była infiltrowana przez androidy. Powędrowałem wreszcie do antykwariatu Izo. Źle mu z oczu patrzyło, aż dziwię się, że w czasie rozmowy dałem się nabrać na tak prymitywną sztuczkę. Gdy już mogłem znowu widzieć, rzuciłem się w pogoń do sklepu. Kłódkę odstrzeliłem, a w podziemiach czekał pokaźny magazyn broni. Z następnego pomieszczenia drabinką wszedłem na górę, gdzie pałeczkę przejęła już Crystal. Wróciłem przed sklep Izo, aby zabrać aparat i dwa nowe zdjęcia.



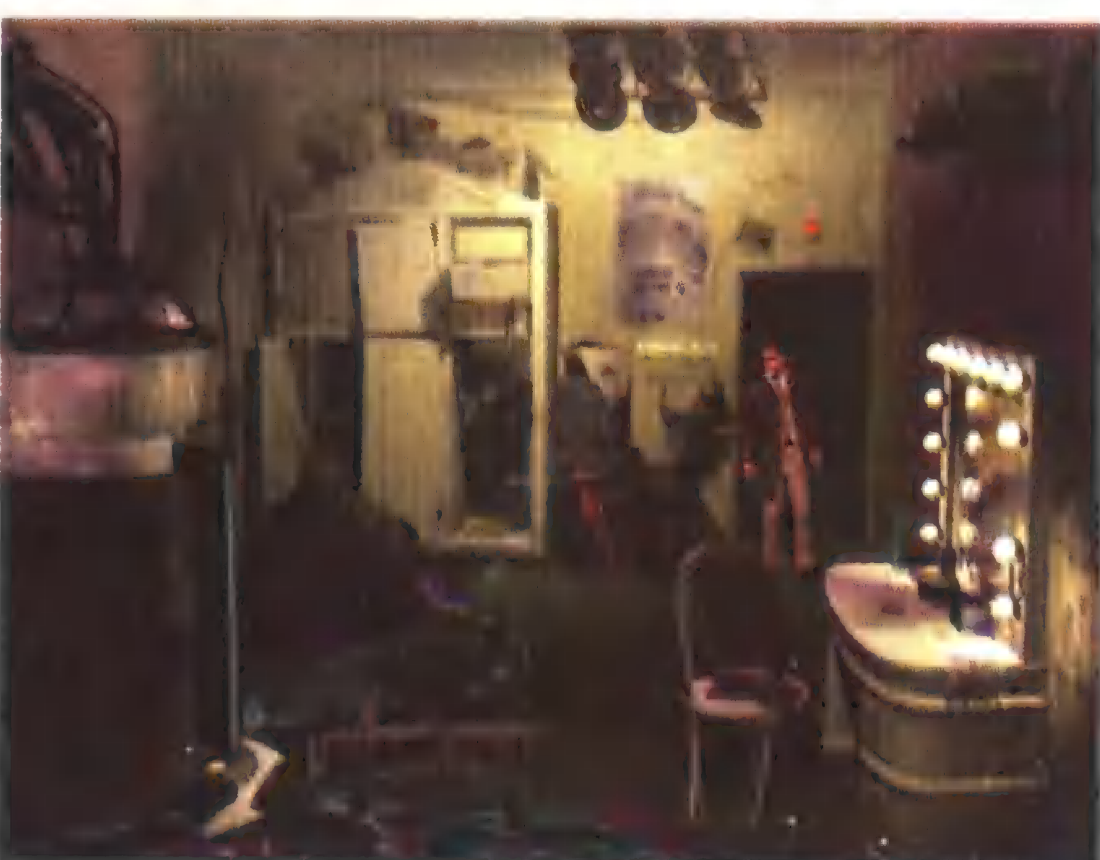




Na komendzie zgrałem z mainframe'a wszystko co Crystal wiedziała o Grigorianie. Potem zszedłem do więzienia, aby osobiście z nim porozmawiać. Z dwóch nowych zdjęć wyciągnąłem ESPEREM dziwny znaczek, który podawał Clovis barmanowi. Z drugiego – kolejny portret Clovisa i kamerę, znajdującą się pod sufitem baru. Teraz odwiedziłem DNA Row. Od razu na początku powędrowałem do Dermo Design po lewej stronie. I całe szczęście, bo mogłem się spóźnić i przedwcześnie pojechać w delegację wysoko w górę. Moraji przypięty był kajdankami do swej maszynerii, a obok leżała bardzo niepokojąca skrzyneczka. Na oko – z semteksem. Odstrzeliłem kajdanki i wybiegliśmy przez drzwi. Ja zdążyłem – Moraji nie. Przed śmiercią powiedział jeszcze coś o Bliźniakach i replikantach. Wszystko wskazywało na moich znajomych – Clovisa i Sadika. Zanim zjechały gliny, zajrzałem jeszcze na piętro. Odsłuchałem sekretarkę bliźniaków, a z figury wydobyłem kopertę z pieniędzmi od Runcitera. Później odwiedziłem Chewa – specjalistę od oczu. Powiedział mi wiele ciekawych rzeczy – między innymi, gdzie mieszka J.F. Sebastian. Hotel Bradbury znajdował się w głębi alejki. W mieszkaniu Sebastiana było podejrzanie cicho. W pracowni włączyłem komputer i wyciągnąłem z niego kolejny fragment sekwencji DNA. Z łazienki było wejście na górę, a potem po regale jeszcze wyżej. Nagle silna ręka wyciągnęła mnie na dach, a w ciemnościach dosłyszałem tylko głos Clovisa...

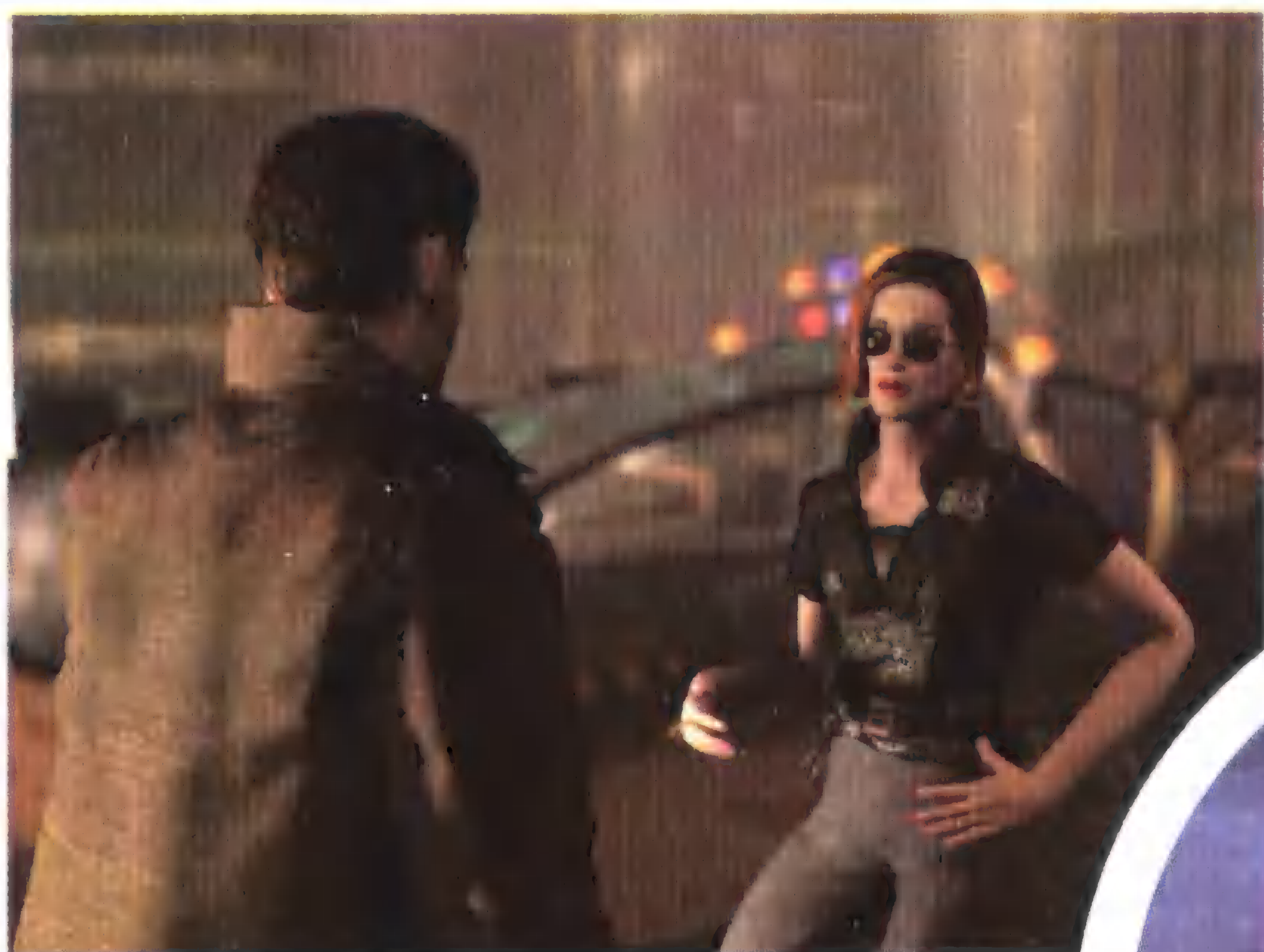






Kolejne części układanki

Bywało, że budziłem się w dziwnych miejscach, ale w takim jeszcze nie. Sznury rozciąłem o żeberka kaloryfera i przeszukałem pokój. Wyglądało to na bazę wypadową replikantów, a miejsce wydało mi się dziwnie znajome. No jasne – hotel Yukon, w okolicach restauracji Howiego Lee. I pomyśleć, że już na początku sprawy byłem o krok od jej rozwiązania. Przeszukałem pokój, aby znaleźć żeton do salonu Hysteria, kolejną fotografię oraz... najprawdziwszy ser. W hotelowym holu rozrabiał jakiś niecierpliwy gość, którego musiałem uspokoić, a w następnym pokoju w jednej z szuflad znalazłem odznakę Holdena. Odżyły stare wspomnienia, tej dawno nie rozwiązanej sprawy. Podobno zajmował się tym niejaki Deckard... Przed hotelem stał rozbity czarny sedan. Obejrzałem go dokładnie i zabrałem torebkę. Wróciłem do swego Spinnera w DNA Row i zajrzałem do baru w Animoid Row. Od barmana wyciągnąłem nagranie z kamery, zaś od znajomej peruwiańskiej kobiety ze skorpionami – informacje o kolekcji biżuterii z ważkami. Z powrotem na komisariacie przysiadłem się nad dłuższą sesją ESPERA. Ze zdjęcia znalezionego w hotelu Yukon wyciągnąłem zbliżenie Sadika i Clovisa oraz... swoje. Nie to nie mogła być prawda! Zdjęcie z baru było nie mniej zaskakujące. Po prawej stronie znalazłem fotografa amatora – Izo, zaś w głębi – porucznika Guzzę. Załączyłem się do mainframe'a, uprzednio jednak,





dzięki przeróbce dokonanej przez Boba, dokładnie zataiłem wszystkie najnowsze informacje.

Poszedłem do porucznika Guzzy, nie przyznałem się jednak do swych podejrzeń. Chciałem jedynie odwiedzić doktora Tyrella, co szef doskonale mi ułatwił. Rozmowa z twórcą wszystkich androidów, mistrzem kukiełek, może i nie rozjaśniła mi wszystkiego, ale przynajmniej uzupełniła pewne luki. Później odwiedziłem dzielnicę rozrywki w czwartym sektorze. W salonie samochodowym CL wypytałem właściciela o Lucy i czarnego sedana. Lucy spotkałem w salonie gier Hysteria Hall, tuż obok automatu ze staroświeckim Red Alert. Zaczęliśmy rozmawiać. Właściwie już wtedy wybrałem chyba swą ścieżkę. Już wtedy wszystko w mej głowie ułożyło się w jedną zgrabną całość. Wypytałem ją o resztę rodziny, ostrzegłem przed Crystal i puściłem wolno. Zajrzałem na ulicę klubów nocnych – do baru Taffy's po prawej. Był tam Gordo we własnej osobie – próbował mnie wsypać i robił sobie głupie żarty na scenie. Korciło mnie, ale opanowałem się i wyszedłem na zewnątrz. W barze Early Q udałem się do części przeznaczonej dla VIP-ów – ochroniarz był chyba zazdrosny o tańczącą na scenie małolatę, bo podszedł, gdy zacząłem z nią rozmawiać, co umożliwiło skorzystanie z kawałka ruchomej ściany po lewej. W środku siedział właściciel, którego przepytałem. Poczekałem jeszcze aż zacznie się występ, po czym przez ruchome przejście w ścianie wróciłem do głównej sali i nie niepokojony zajrzałem do biura właściciela. Znalazłem tam rachunek za biżuterię – w skład kompletu wchodziły kolczyki, bransoleta na kostkę i kosztowny pas. Miała go na sobie tancerka, więc po występie udałem się do jej garderoby na lewo. Dektora, bo tak miała na imię, z początku była bardzo nieufna.



Chciałem tylko porozmawiać, ale zanim się obejrzałem, zadzwoniła po gliny. Ale przecież jestem Łowcą, więc nie musiałem się niczego obawiać. Przynajmniej tak mi się wydawało. Panowie jednak stwierdzili, że nigdy nie słyszeli o Rayu McCoy. O poruczniku Guzzie też nie...

Zanim oberwałem prądem, pojawiła się Crystal. Oczywiście wiedziała, że Dektora jest replikantką. W barze rozdzieliliśmy się. Ja poszedłem po schodach do projektora. Dektora próbowała mnie oślepić, ale celny strzał w projektor uniemożliwił jej to. Przez pewien czas miałem ją nawet na celowniku, ale przecież już podjąłem decyzję. Przybiegła Crystal, a chwilę później wszyscy Łowcy dowiedzieli się, że jestem androidem. Oskarżyli mnie też o zabicie Izo. A przecież, o ile tego pierwszego nie byłem pewien, to tego drugiego tak! Nie zabiłem Izo!

Szukając siebie

Swą odznakę policyjną BR 61661 mogłem chwilowo wrzucić do ścieku. Z resztą – miałem ku temu wiele okazji – teraz mogłem się poruszać jedynie po podziemnych tunelach starego metra. Wróciłem do pokoju z fotelem elektrycznym i powędrowałem w lewo. Wszyscy policjanci mieli rozkaz mnie zabić, więc unikałem bliskich spotkań. Podobnie unikałem też dużych, tłustych szczurów, żywiących się brudami Los Angeles. Na dobry początek ze składu pod sklepem Izo zabrałem mocniejszego gnata. Mostek uruchomiłem dźwignią. Spotkałem też Lucy, której zrobiłem Voigt-Kampffa. W końcu miała do tego prawo (ja też). Zrezygnowany powędrowałem do domu, tylko po to, aby spotkać tam nowego lokatora. Tego było już za wiele! W jednej z odnóg korytarza znalazłem windę, która doprowadziła mnie do mieszkania poznanego wcześniej przelotnie lumpa. Wypytałem go o wszystko, w tym również o powiązania Guzzy z Izo i przemytem broni. Po prawej, po spróchniałej kłodzie było wejście do laboratorium Bliźniaków, pilnowane przez wyjątkowo przerośniętego szczura. Zwabiłem go do końca kładki i tam zastrzeliłem. Teraz spokojnie rozmówiłem się z Lutherem i Lancem, którzy wyjaśnili moje wątpliwości. Proponowali dowody winy porucznika Guzzy w zamian za ostatnią sekwencję kodu DNA – z biura doktora Tyrella. Dobiliśmy targu – jedno z wyjść z kanałów prowadziło przez kanały wentylacyjne prosto do wieżowca korporacji. Włamanie do biura, mimo osławionej skutecznej ochrony (śpiącej), również nie stanowiło kłopotów. Z baru Taffy'ego zadzwoniłem do Guzzy. Umówiliśmy się na spotkanie na platformie, na lewo od windy do podziemi.

Porucznik już tam czekał. Jeżeli nawet rozmowa z tym szują nie sprawiała mi przyjemności, powiedział wiele ciekawych rzeczy. W tym także, o mojej przeszłości. Proponował układ – razem pozbędziemy się Clovisa i Sadika, i wszystko będzie tak jak dawniej. Oczywiście nie miałem zamiaru się przyłączać, tym bardziej że do rozmowy wtrącił się Sadik i jego nieodłączny towarzysz. Nie miałem zamiaru strzelać do Guzzy. Wybiegłem. W uszach dzwonił jęk rykoszetów kul i głuche słowa Clovisa – „nie masz już wyboru, bracie". „Spotkajmy się przy Moonbus..."

W układankę życia

Wróciłem do mieszkania. Maggie leżała martwa na podłodze. Dobrze że chociaż zginęła szybko i bezboleśnie. Niedopałek papierosa na blacie był jasnym ostrzeżeniem od Crystal. Dawała mi jeszcze jedną szansę, aby wyjechać gdzieś daleko od L.A. Zadzwonił telefon. To była Lucy. Clovis chciał się spotkać ze mną przy Moonbus, tuż za przejściem przez starą podziemną fabrykę. Wiedział, że już podjąłem decyzję. Pobiegłem podziemiami, aż do dużego, zamglonego otworu wentylacyjnego. Uważając na szczury i rozbrajając zastawioną przez Sadika pułapkę, dotarłem do wysypiska. Niestety, Crystal też już tam była. Nacisnąłem na spust trochę bezwiednie, jak zaprogramowany golem, nauczony szybko i celnie strzelać... Dalej czekał Sadik. Przeszukałem okolicę, aż znalazłem paliwo nuklearne do silników, które mu zaniosłem. Wszedłem do statku. Wszyscy już tam czekali. Moonbus poniósł nas do nieba, ku wolności... Wielokrotnie zastanawiałem się później, co stałoby się, gdybym wtedy pobiegł do salonu sprzedaży samochodów, aby spotkać się z Lucy. Czy chociażby, podczas walki w klubie, po prostu zdymisjonował Dektorę, tak samo jak Gordo i Sadika. Z pewnością wszystko potoczyłoby się wtedy inaczej. Jednak nie żałowałem. Podobno nasza przyszłość zapisana jest w gwiazdach. Jeśli to prawda, z pewnością będziemy się mogli o tym przekonać. Ja chciałem tylko pokazać gwiazdy Lucy. Uciec z piekła Los Angeles i oglądać rozgwieżdżone niebo do końca życia. Cieszyć się każdą najmniejszą chwilą, bo żadna już nigdy nie wróci. A przecież nie żyjemy wiecznie, prawda? ***Piotres***







Zork Grand Inquisit

Od: Wyższa Komisja Inkwizycyjna. Do: Wszyscy Początkujący Inkwizytorzy. Poniższy tekst stanowi plugawe oszczerstwo rzucone w twarz Wielkiego Inkwizytora. Jest to wytwór chorej wyobraźni autora, który oczywiście zostanie schwytany i przykładnie ukarany. Jakkolwiek przedstawiamy ten z gruntu niewłaściwy owoc fantazji ku przestrodze, tym bardziej że, jak wszyscy wiemy, Inkwizycja jest nie do pokonania.





Do podziemia to tędy?

Idź do fabryki Frobozz i zabierz linę z billboardu. Wróć na rozstaje i udaj się do miasteczka Port Foozle. Przed sklepem rybnym ustaw głośnik na maksa, a gdy popłyną wyjątkowo głośne dźwięki słodkiej propagandy, zakoś z lady puszkę i metalowe obręcze, które zawieszone na pobliskim dźwigu pozwolą wyciągnąć skrzynię, a z niej lampę. Pokaż ją doktorkowi naprzeciwko, a później dobijaj się do drzwi, aż dostaniesz cygaro. Na końcu miasteczka jest gadająca figurka Wielkiego Inkwizytora, łatwopalna. Pora więc na mały sabotaż, a szybki skok do beczki otworzy drzwi do domu pseudo Indiany Jonesa. Zabierz lampę i przez rozstaje dojdź do studni. Po linie opuść się na dół.

Z wiaderka weź żeton, drzwi otwórz zaklęciem Rezrov. Witamy w Wielkim Podziemnym Królestwie! Otwórz skrzyneczkę „W razie potrzeby", zabierz młotek, zamknij, rozbij szybkę i zabierz pozostałe przedmioty. Na drzewku parasolowym obok użyj zaklęcia Igram. Na lewo od wejścia leży też stotemizowany smok, którego zabierz. Jedno z wyjść z podziemi wiedzie do zarośniętego przejścia. Przyda się tu szabla, a z szopy zabrać można mapę do teleportu i zaklęcie Throck. Niestety, dalej nie chce przepuścić gadający system alarmowy. Wracamy na rozdroża i do magicznej akademii, po drodze używając znów czaru otwierającego. Dalej jest zagadka – po ułożeniu na filarze obrazka z wulkanem można będzie przejść dalej. Na kolejnym ustawiamy kolumnę z „Z" na szczycie i cieniem w prawą stronę, a jeszcze dalej – widok przez okno z roślinami na górze i trochę nietypowym zakończeniem u dołu. Okno doprowadzi do fontanny Magicznego Uniwersytetu. Rozejrzyj się trochę wokół i wyjdź przez główne drzwi. Próba powrotu do uniwersytetu w inny sposób niż przez okno nie przyniesie rezultatów, ale za to w kupce piachu szpadlem można odkopać kolejne zaklęcie – Kenneall. Idź teraz w stronę „Nieskończonego Korytarza", i na tabliczce przy wejściu zaczaruj (Igram) wyraz „Infinite". Teraz możesz spokojnie wejść do środka i odsłuchać cztery kawałki wiadomości pozostawionej przez Belboza.

W poszukwaniu zaginionej magii

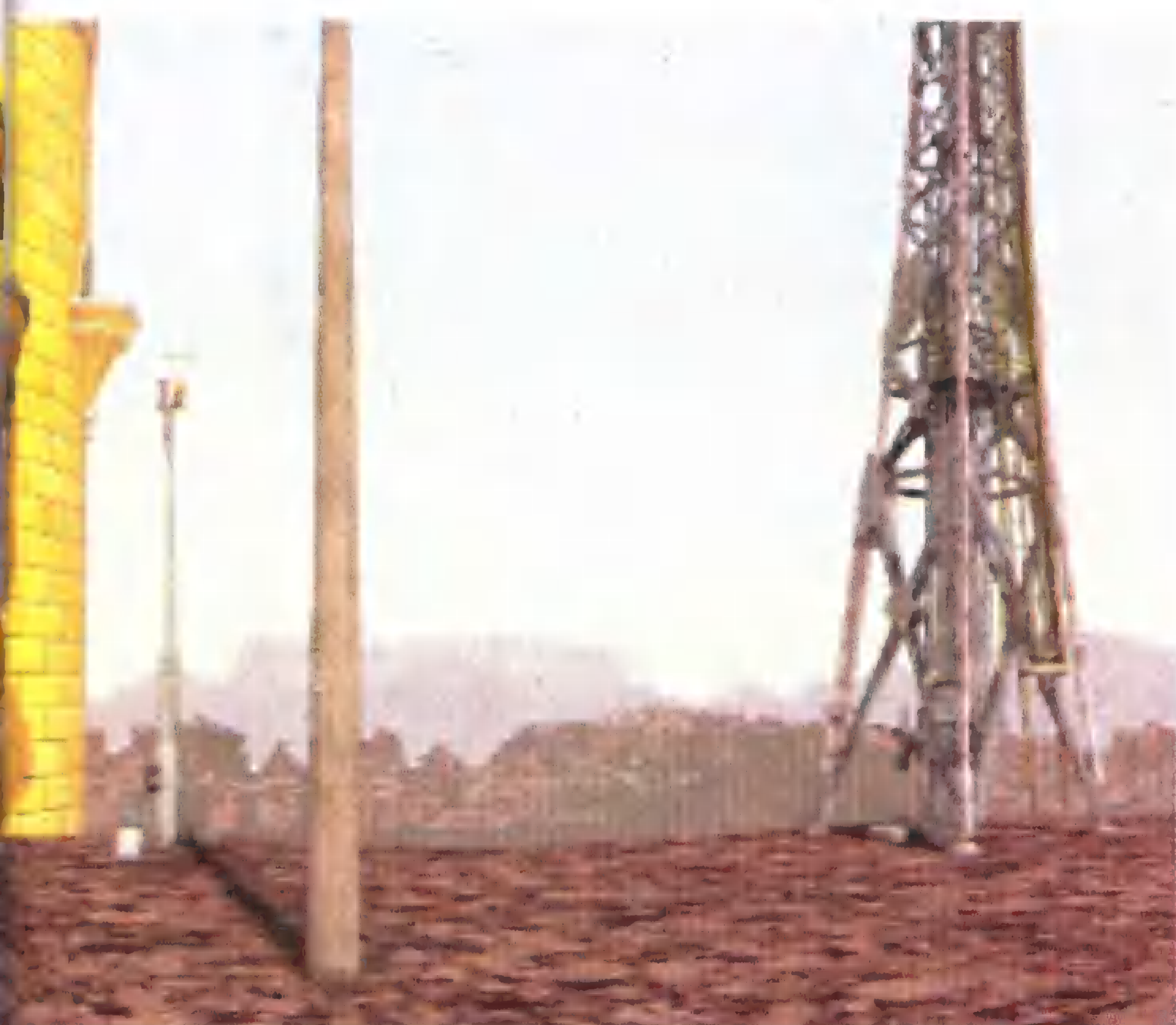
Wracaj do podziemi i po umieszczeniu żetonu w bramce pędź do stacji metra. Tam czarem Kendall rozszyfruj rozkład jazdy i kliknij na „Flood Control Dam #3". Na miejscu kup nóż do listów w maszynie z pamiątkami, a z książki przy pulpicie zabierz zaklęcie Golgatem. Czarem Rezrov otwórz wszystkie zamknięte grodzie tamy, a następnie zamknij je wciskając kolejno fioletowy i żółty przycisk. Przed odjazdem, po użyciu czaru Throck na kratce ściekowej przy rynnie, będzie można jeszcze zabrać zielone obrzydliwe coś. Wracaj do stacji metra i wybierz Hades. Jak widać po siedzącym na ławce pasażerze, komunikacja w Zork kursuje punktualnie niczym MZK. Zabierz truposzowi z dłoni kartkę i obejrzyj obie książki. Jeśli podłożysz kartkę pod lupę, pojawi się zagadka-zdrapka. Trzeba dojść do woreczka, klikając na kolejne kwadraty. Raczej proste, ale wcześniej lepiej zrobić save. Z wygraną w ręku wracaj na Uniwersytet GUE Tech, do maszyn ze słodyczami. Rozmień banknot na drobne i kup loda – papierek jeszcze się przyda. Teraz maszyny z batonikami – wrzucając monetę i wybierając z klawiaturki kolejne batoniki, będziesz otwierał kolejne szafki w „Nieskończonym Korytarzu". Znajdziesz tam wiele ciekawych książek do przestudiowania, w tym szafkę Yannicka (nr 11) – Wielkiego Inkwizytora, z czasów, gdy był jeszcze uczniem Uniwersytetu. Zabierz z niej tabletkę Prozorku i rzuć zaklęcie Kendall na zawartość brązowej księgi. Przepisz z niej kolejne etapy produkcji zaklęcia. Problemy może sprawiać też batonik/szafka numer 8. Wetknij więc rurę od odkurzacza przy wylocie u dołu maszyny(!) i odpal. Yes! Ze środka ssacza możesz teraz wyjąć Zork Rocks. Jeśli pamiętasz ogłoszenie z tablicy ogłoszeń, to doskonale wiesz, co należy zrobić. Wsadź Rocksy do maszyny z colą i zamów Classic Blam. Zanim wybuchnie Ci w rękach, odtransportuj to i wrzuć do felernej szafki. Ze środka zabierz ID Card, którą otwórz pobliskie drzwi do laboratorium. Mieczem odetnij liny podtrzymujące most, a później odbuduj go rzucając Golgatem. W laboratorium wrzuć nieużyteczny dotychczas scroll z czarem Obidil do Spell Checker. Zabierz czystą kartkę z pudełka i umieść ją kolejno, tak jak podawała to księga z szafki Yannicka (OMRIT). Tak przygotowane zaklęcie (Beburtt) użyj jeszcze na Spell Checker, a później „miotnij" je na parasolki na drzewku przy wejściu do podziemi (dostaniesz Zimdor).

Home sweet home

Udaj się do szopy, z której na początku pobytu w podziemiu zabrałeś zaklęcie Throck i szpadel (Dungeon Master's Lair). Jest to posiadłość czarodzieja, którego targasz ze sobą w lampie. Agresywną rosiczkę nakarm tabletką Prozorku i obciachaj mieczem. Przy wejściu pilnowanym przez śpiewający alarm, do popielniczki po lewej włóż cygaro. Teraz opróżnij zawartość puszki do donicy po prawej i zaczaruj to Zimdor ze zwoju. Możesz wejść do domku. W środku zabierz kwiato-kubek z roślinki, odsłuchaj wiadomości z sekretarki i wyjrzyj przez okno. Na wędrujący tam zamek rzuć czar Obidil, a ze środka zabierz zaklęcie Narwile. Z powrotem w domku podnieś słoik z muchami (hotbugs), kostkę smalcu, kawał krówki (fudge). Przeczytaj jeszcze wszystkie możliwe książki na półkach. Z parapetu w sąsiednim pokoju zabierz kawałek zwoju. Wyjdź na zewnątrz. Obchodząc dom dookoła przy jednej ze ścian znaleźć można grzybek. Walnij go młotkiem (?), połóż na „katapulcie" agresy-



or



wną rosiczkę i jeszcze raz użyj młotka, a zdobędziesz drugą część zwoju. Pszczoły z wiszącego przy wejściu ula odstrasz kawałkiem smalcu, podnieś go i szybko potraktuj ul mieczem, a zdobędziesz miód. Ufff. Wracaj teraz do domku i umieść w drzewku-robocie kuchennym kolejno: zielone „coś", smalec, miód, krówki, słoik z robakami i na koniec kubek, aby otrzymać jeden z najważniejszych czarów – Yastard. Z powrotem zabierz kubek (pamiętaj, że najsmaczniejsze jest uszko) i słoik z robakami. W sąsiednim pokoju przejdź przez lustro i połącz dwa kawałki zwoju w czar Snavig (możesz go później naprawić w Spell Checker w laboratorium). Z powrotem po właściwej stronie otwórz szafę, rzuć czar Narwile, a później Yastard na totem Griffa (smoka). Wyślesz go przez portal czasu. Po drugiej stronie Białego Domku jest zwój z zaklęciem Glorf. Pamiętaj jednak, że przez portale nie można przenosić żadnych przedmiotów. Otwórz skrzynkę pocztową i włóż zwój do zaadresowanej na piekło koperty. Podnieś jeszcze chorągiewkę i wracaj przez portal. Odwiedź teraz Hades, gdzie po rozwiązaniu zagadki audio-tele (8,2,8,9,5) zapłać przewoźnikowi 2 monety. W piekle ze skrzynki 666 zabierz zaklęcie Glorf, ostatnie do kompletu. Dobra, czas skopać tyłek Inkwizycji!

Kokos z Quendoru

Rzuć czar Snavig na trupiastego przewoźnika, szybko biegnij do wejścia, a po usunięciu się strażników (-ka?) zabierz jego kartę z tablicy (Charon oczywiście). W piekle znajdziesz totem Broga. Podejdź do tunelu czasowego i tradycyjnie (Narwile, Yastard) wyślij przez niego Griffa. Wśród wysp udaj się na lewo, tam pociągnij za jeden z wystających pazurów. Leć w stronę „kichającej wyspy". Z wraku statku zabierz przedmioty ze skrzyni, a z jednej z dłoni (wiesz już nad czym latamy ? ;-) pompkę. Oba gumowe cosie umieść w dziurkach od nosa i napompuj. Czas na małą wycieczkę do er.. wnętrza. Zabierz tam złoty ząb i Kokos z Quendoru. Łosiowi z żołądka raczej już nie pomożesz, ale możesz od niego wycyganić linę. Na zewnątrz zwiąż nią gumowego facecika i tratwę ratunkową z dziurek nosa. Wracaj do pyska, włóż Kokos do tratwy i przebij zębem dmuchanego facecika. Szybko zwiewaj na zewnątrz. Tam odnajdź Kokos i połóż go we właściwym miejscu na zamku. Przez portal wracaj znów do Hadesu. Rzuć Snavig na strażnika (to coś z mackami) przy wrotach i szybko pogadaj z przewoźnikiem.

Sześcian wszechświata

Wracaj na Crossroads i udaj się do studni, którą tu wszedłeś. Na linę rzuć czar Glorf i metrem jedź na stację Monastery. Tam zwiąż miecz i linę, użyj ich na kracie, aby dostać się do środka, gdzie czeka już Totamizator (zrób save!). Przekręć kołem aż do wyłączenia zielonego światełka, a później zmień na tablicy „destiantion" na „Inquisition Mainhall". Teraz kręć kołami (będzie się pojawiało żółte światełko), aż na głównej konsoli zapali się zielone. Przełącz dźwignię i „zalicz" totemizację. Powinieneś wylądować cało i zdrowo w kwaterze głównej. Z pudełka zabierz totem Lucy i pobaw się zabawkami na wystawie „Historia Inkwizycji". W dziale „Zamknięcie Tuneli Czasowych" ustaw dźwignią szybkość działania na maksa. Whoops. Wyjdź na zewnątrz. Obejrzyj telegraf i zabierz środkowy młotek. Uzupełnij nim zepsutą ekspozycję i uruchom raz jeszcze. Przez tunel poślij totem Lucy. W barze zagraj w grę karcianą. Kartę z „4" użyj do zabicia latającej w okolicy muchy, a uzyskasz „5". Teraz bez kłopotów rozwiążesz równanie i dostaniesz się na zaplecze, aby zagrać w Zorkową rozbieraną wersję kamień-nożyce-kartka. Przed każdą rundką odczytaj myśli Jacka, a wygrasz w końcu upragniony sześcian. Pojawi się zameczek, w którym umieść kolejny przedmiot.

Czaszka Yoricka

Wracaj do Dungeon Master's Lair i wyślij przez portal Broga. Zabierz obie pochodnie sprzed wejścia do jaskini i „otwórz" drzwi Białego Domku. Na dole zabierz jajka, wracaj na górę i korzystając z pochodni, ugotuj je w kociołku. Na dole rzucaj nimi w przepaść, aż odsłonią się platformy. Dalej jest zagadka szachowa, ale najlepszym jej rozwiązaniem będzie rozwiązanie siłowo-bejsbolowe.

Po scence pogadaj przez kratkę z Jackiem. Odkręć ją nożykiem do listów, wydobądź zaklęcie i ze ściany zabierz plakat. Rzuć zaklęcie na drzwi, wetknij plakat w szparę i wypchnij klucz nożykiem. Wyjdź do sterowni. Korzystając z monitora i planów umieszczonych na tablicy rozdzielczej musisz zlokalizować celę Jacka (jedna z najfajniejszych zagadek w grze). Taką kombinację trzeba ustawić przyciskając guzik. U mnie było to 31-AB.

Po kolejnej dłuższej scence wróć do zamku i zabierz 3 magiczne przedmioty. Rzuć czar ze zwoju na swą księgę zaklęć (wszystkie odwrócą swe działanie). Idź przed siebie, namiot strażników zamknij czarem Vorzer (kiedyś Rezrov), przy wieży telewizyjnej rzuć czar Margi (kiedyś Igram). Pojawi się purpurowe ogrodzenie pod napięciem, które możesz łatwo wyłączyć z kontaktu, a potem przeciąć mieczem. Na miejscu u podstawy wieży zostaw Czaszkę, w połowie drogi na szczyt – Sześcian, a na szczycie Kokos i wierną lampę. Teraz ciachnij mieczem drut przy antenie, a potem rzuć czar Maxov. I to by było na tyle. Do następnego! **Piotres**



WIELKI KONKURS OPTIMUS-BIS

ROZWIĄZANIE

Bardzo miło zaskoczyliście nas liczbą nadesłanych kart pocztowych z odpowiedziami. Niewątpliwie wielki wpływ na to miały nagrody ufundowane przez firmę Optimus Bis. Godne uwagi jest to, że większość odpowiedzi była prawidłowa! A oto lista szczęśliwców, którzy wylosowali nagrody:

Trzy gry „Interstate 76":
– Szymon Wierzbicki, Skrzeszew
– Marek Czapski, Warszawa
– Piotr Błaszczyk, Petrykozy

Dwadzieścia płyt z muzyką:
– Leszek Stańkowski, Bytom
– Marcin Betleja, Jasło
– Tomasz Świderski, Sopot
– Daniel Krzaczkowski, Puławy
– Tomasz Pisoń, Olsztyn
– Krzysztof Dudek, Warszawa
– Barbara Wiśniewska, Warszawa
– Zbyszek Chilicki, Skarszewy
– Maciej Otto, Grodzisk Maz.
– Maciej Stwora, Pszczyna
– Jakub Nalepa, Paczków
– Krzysztof Sikora, Olszanica
– Ryszard Cygon, Bytom
– Marcin Bosek, Rzeszów
– Sławomir Szlendak, Szczecin
– Piotr Przybysz, Gąbin
– Wojciech Polak, Skarżysko-Kam.
– Łukasz Szczerbak, Białystok
– Łukasz Kamiński, Rowy
– Tomasz Chmiel, Wałbrzych

Pięć T-Shirt'ów
– Tomasz Łaguna, Ełk
– Sebastian Jańczak, Torzym
– Piotr Kardasiewicz, Białystok
– Daniel Owczarej, Ukta
– Marcin Krawczyk, Oświęcim

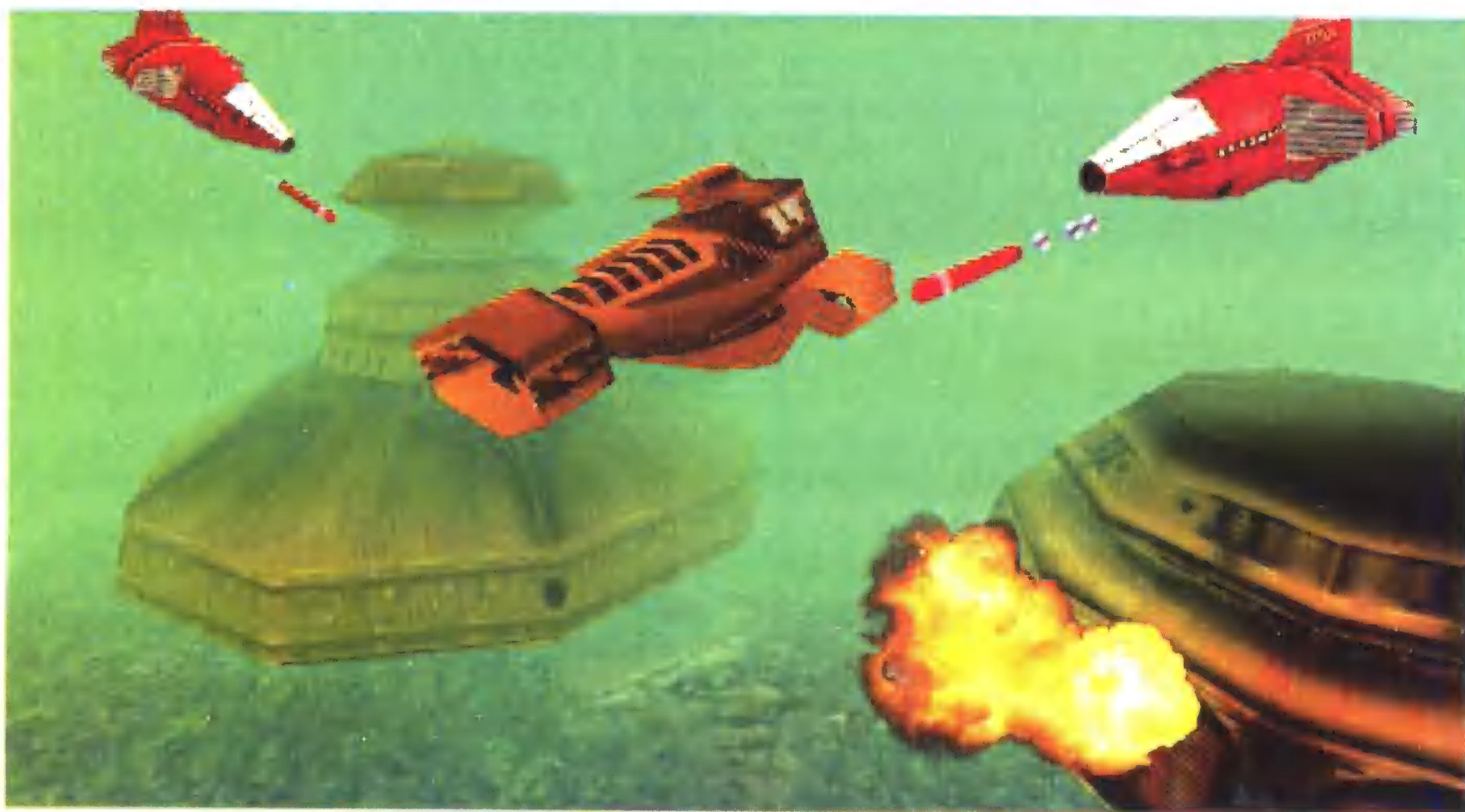
KONKURS HASBRO POLAND

ROZWIĄZANIE

Na konkurs organizowany przez nasze czasopismo i firmę Hasbro Poland przyszedł z Waszej strony wielki odzew. Zadecydowały o tym widocznie wspaniałe nagrody ufundowane przez firmę Hasbro. Oto odpowiedź – gra Monopol to oczywiście gra ekonomiczna! Nagrody wylosowali:

Gry komputerowe:
Jacek Malinowski z Ostrołęki otrzymuje grę „Battleship"
Mikołaj Bartoszewski z Lublina otrzymuje grę „Risk"
Waldemar Pniewa z Warszawy otrzymuje grę „Monopoly"

Gry planszowe:
Jacek Kontrzyniak z Ełku otrzymuje grę „Bitwa Morska"
Paweł Domański z Krakowa otrzymuje grę „Monopol"
Karol Markiewicz z Płońska otrzymuje grę „Ryzyko"





Sub Culture

Zanim zapuścicie się w głębiny gry „Sub Culture", aby handlować, walczyć i jeszcze raz handlować, przeczytajcie porady, które z pewnością ułatwią Wam życie. Sam Piotres, który przemierzył głębiny, aby je dla Was przygotować, siedząc przy komputerze, moczy ostatnio stopy w misce z zimną wodą. Twierdzi, że to „skrzywienie zawodowe"....

Handel

● Już na początku odkryj całą mapę. Przyswój sobie też wszystkie nazwy geograficzne: stary but, puszka, szkielet, szczelina i inne. Będzie to później niezmiernie przydatne w trakcie wykonywania misji. Oczywiście cały czas poluj na różnorakie dobra (thorium, kapsle, monety, papierosy, perły patrz niżej) i na bieżąco zamieniaj je na gotówkę.

● Zaczynamy oczywiście z pustą kiesą. Najpierw należy poszukać kryształów thorium (takie pomarańczowe). Rozbijamy je z bliska prądem (zap), po czym zbieramy pozostałości, używając Sucko Matic (odkurzacz). Pamiętaj, że odkurzacz mieści maksymalnie 5 przedmiotów, potem trzeba wrócić do miasta i przeładować je do ładowni. Thorium najlepiej zawozić do Rafinerii (północno-wschodni róg mapy), gdzie sprzedaje się je najkorzystniej. W Rafinerii można też cały czas kupić Rafined Thorium, który dość wysoko schodzi szczególnie w Beluga Basin (na Zachodzie zysk nawet do 500 kredytek na sztuce). Niestety, po pewnym czasie na mapie zabraknie czystego thorium. I niestety – dowożąc dany towar do jakiegoś miasta, sukcesywnie zmniejsza się zapotrzebowanie cena.

● Zapamiętaj lokalizację każdej małży – co jakiś czas otwierają się, i można z nich wydobyć perły (odkurzacz). Te najlepiej sprzedać w Beluga albo w Rafinerii.

● Do zdobywania kapsli (żelazo) i miedzi (monety) niezbędny będzie magnes. Surowiec taki dostarczamy do miasta i zostawiamy na czarnej platformie, niedaleko lądowiska.

● Papierosy (tytoń) łapiemy hakiem.

● W okolicy Rafinerii jest też trochę żelastwa, które można sprzedać mnichom, jednak nie opłaca się im zwozić monet z drugiego końca mapy, mimo korzystnych cen (za bardzo czasochłonne).

● W nocy włączaj światła ;).

● Mając około 20000 kredytek możesz już zabierać się za wykonywanie misji, ale i tak co jakiś czas będziesz musiał zrobić kilka kursów handlowych.



Sprzęt

● Do większości misji należy dokupić sprzęt. Wraz z postępami w grze będzie go przybywało. Ja napiszę tylko o najważniejszych urządzeniach, o reszcie można doczytać w encyklopedii w grze.

● Hak, magnes, odkurzacz – niezbędne przy zdobywaniu surowców.

● Attractatron – przyciąga ryby. Pomocne w misjach rybackich.

● Repellertron – odpycha ryby.

● Escape Pod – niezbędny w misjach ratunkowych. Podobnie jak magnes przytwierdzamy go do obiektu i chwilę czekamy.

● Wyrzutnik torped – bardzo szybko staje się niezbędny. Poza tym, zawsze woź ze sobą ok. 70 zwykłych torped. Naprowadzanymi się nawet nie zaprzątaj.

● Wyrzutnik bomb głębinowych – do niszczenia instalacji naziemnych. Najlepiej przeprowadzić bombardowanie, pomagając sobie kamerą (F3).

● Big Ears – wystrzeliwuje urządzenie podsłuchowe.

● Woosh Drive – turbodoładowanie.

● ROV – mała, zdalnie sterowana łódź z kamerą. Do misji szpiegowskich.

● RADOFF – zmniejsza szkodliwość promieniowania.

● Hull Strength – zwiększa wytrzymałość kadłuba.

● Ripper – dość fajny bajer, ale tylko jeśli masz kupę forsy.

Walka

● Walka jest oczywiście niezbędnym elementem każdej gry kupieckiej. Najlepszym sposobem na pokonanie przeciwników w „SC" jest niewdawanie się w walkę kołową. Skutkuje za to obrót do nich dziobem i danie całej wstecz, manewrując jedynie silnikami góra-dół. W ten sposób ścigających przeciwników mamy cały czas jak na dłoni i spokojnie przyjemy do nich torpedami. Nieopłacalne jest użycie torped naprowadzanych (są powolne i kosztowne), zwykłe spokojnie wystarczają.

● Spotkamy też oczywiście piratów, jednak najczęściej nie będą oni stanowili większego zagrożenia. Dopiero pod koniec gry ich aktywność wzrasta.

● Na koniec rada ekologiczna – lepiej nie wpadać na ryby i żółwie.

Misje

Aby posunąć fabułę „SC" do przodu, trzeba wykonywać misje, zlecane nam przez obie strony. Często będą one dla obu stron analogiczne, tylko gdy u jednych będziesz atakował konwój, u drugich będziesz go bronił. Wykonywanie misji po jednej tylko stronie powoduje pogorszenie stosunków ze stroną przeciwną (ale nie udało mi się doprowadzić do sytuacji, gdy zostałem nie wpuszczony do miasta). Pamiętaj też, że po zaakceptowaniu misji, do czasu aż ją zaliczysz, nie można zrobić save. Z większością misji nie powinno być kłopotów – cel zawsze oznaczany jest na HUD zielonym kwadratem.

● CiC: Covert Operation – potrzebny będzie wyrzutnik podsłuchu. Szukamy wskazanej łodzi, strzelamy w nią podsłuchem, oddalamy się na bezpieczną odległość i czekamy na dalsze rozkazy. Wykonując tę misję dla Prohan, trzeba będzie teraz zniszczyć dość dużą łódź wojenną i jej eskortę przy szkielecie w środku mapy, na zachód od Velcova. Jako Bohine trzeba zakupić Charge Launcher i sporą ilość amunicji, odnaleźć tajną bazę Prohan w okolicach starej kotwicy w południowo-wschodnim rogu mapy. Aby zniszczyć







bazę, do każdego z szybów trzeba wrzucić celnie kilka bomb, aż pojawi się napis „disabled".

● Prison Sub – konwój więzienny udaje się z Touka do Aquatraz. Będziesz musiał go zaatakować (potrzebny Escape Pod).

● Rescue Scientists – przy wulkanie na północ od Velcova uległ awarii pojazd gąsiennicowy. Musisz go złapać na magnes i w zależności od sympatii dostarczyć jednej ze stron.

● Research Project: Mutant Fish – bardzo kosztowne zadanie, otrzymujemy je w Tryton Institute. Niby mamy śledzić jakąś tam zmutowaną piranię, jednak naprawdę chodzi o odnalezienie pojemnika z trucizną w systemie jaskiń na wschód od Touka. Złom jest radioaktywny, więc trzeba wcześniej kupić sobie RADOFF, a targając (magnes) to do Velcova co najmniej ze dwa razy rzucić na dno (tylko nie do jakiejś dziury) i wrócić podreperować tarcze. Na szczęście w tej samej jaskini można potem znaleźć trochę thorium.

● Protect Fishin Boats – trzeba kupić Attractor i zwabiać nim małe rybki do ładowni łodzi. W międzyczasie nastąpią ataki, które trzeba odeprzeć.

● Giant Eel – potrzebny Escape Pod. Kopalnia koło żelaznej konserwy została zaatakowana przez wielkiego węgorza. Załatw bestię, a pracowników ewakuuj. Podobną misję wykonuje się też dla Prohan, ale tam trzeba rozwalić ławicę szybkich i niebezpiecznych mutantów atakujących Tryton Institute.

● Genocide Weapon – musisz się spieszyć. Potrzebny będzie magnes, Walker testowany jest na północ od Velcova. Odstrzel mu podwozie, a głowę zabierz do Touka. Po drodze zostaniesz zaatakowany, ale do przybycia posiłków nie wdawaj się w walkę.

● CiC: Recon – potrzebny ROV. W jaskiniach na wchód od Touka jest baza. Podpływamy tam i wysyłamy ROV. Sterując nim (F5) trzeba sfilmować fabrykę, a potem jak najszybciej nawiewać.

● Rescue Minelayers – potrzebny ROV i Escape Pod. W jaskiniach koło Tryton jest uwięziona za polem minowym łódź. Prześlizgnij się tam ROV-em i odepchnij ją na bezpieczną odległość. Teraz szybko zdetonuj pole minowe (torpedą) i wyciągnij załogę.

● Volcanic Disaster – udaj się do aktywnego wulkanu (na północ od Velcova) i wrzuć do środka kilka bomb. Uwaga na wybuchy.

● Thwart Terrorists – potrzebny Escape Pod. Nad Touka właśnie przepłynęła łódź porwana przez terrorystów. Trzeba do niej dopłynąć i zamocować Pod, ale koniecznie na „grzbiecie", tuż przy dziobie. Tylko wtedy zakładnicy wyjdą bezpiecznie.

● CO: Defection – potrzebny Escape Pod. Nad Rafinerią cumuje uszkodzony statek. Musisz mu zacumować Pod, skąd pobierze paliwo, a później powoli doprowadzić do Beluga. Po drodze dwa razy zostaniecie zaatakowani. Nie dopuść obcych statków do chronionej łodzi.

● Student Sub Trapped in Mine – potrzebny magnes. W jaskiniach na zachód od Tryton utknęła łódź. Trzeba ją odtransportować do Velcova. W drodze powrotnej zaatakują Cię piraci i zmutowane ryby.

● Kill Bohine Queen Jellyfish – w jaskiniach na wschód od Touka jest trochę mutantów i łodzi pomarańczowych. Dokonaj egzekucji królowej (tej największej ;)

● Escort Diplomats – łódź z dyplomatami oczekuje na eskortę w Touka. Po drodze nastąpi mała awaria Twojego statku, a „obiekt" dostanie się w łapy piratów (na północ od Beluga). Wielkiemu statkowi trzeba odstrzelić obie (górną i tylną) wieżyczki strzelnicze, co spowoduje uwolnienie dyplomatów.

● Attack Pirate Stockpile – udaj się do południowego krańca mapy, jest tam wylot rury, teraz już otwarty. Po pokonaniu straży wpłyń do środka (Wow!), a później w lewo. Wiatrak wyłącza przycisk, ale tylko na chwilę, więc uważaj, żeby cię nie wessało. Dalej trzeba rozwalić stojąco pośrodku budowlę, ale uważaj na działa i mechaniczne ryby (je najpierw, wykorzystaj to, że są wolniejsze). W drodze powrotnej prześlizgnij się przy samym dnie.

● Rampaging Attack Walker – wraz z innymi łodziami atakujesz Walkera na równinach na południowy zachód od Beluga. Weź maksymalnie dużo rakiet, bo będzie ciężko (ja wystrzelałem 146!)

● Retreive Hijacked Filters – trzeba odzyskać i odstawić do każdego z miast 4 filtry do wody (potrzebny magnes). Są one kolejno: w jaskiniach na wschód od Touka, w jaskiniach na zachód od Tryton (pilnowane przez dwa Walkery, na szczęście już nie takie wytrzymałe), w szczelinie i koło Aquatraz (pilnowane przez dużą łódź bojową, do rozwalenia tak samo jak w misji z dyplomatami).

● Aquatraz – trzeba zniszczyć więzienie. Bardzo trudna misja. Weź maksymalnie dużo torped i Upgraded Zapper. Tymi pierwszymi niszcz chmary piratów (po pewnym czasie się skończą), Zapperem najlepiej rozwalisz wszystkie działa, zamocowane do Aquatraz.

● Allied Sub in Distress – na południowy-wschód od szczeliny jest łódź, jak się okazuje, pułapka. Masz zablokowany magnes, więc możesz ją tylko odpowiednio rozbijać o okoliczne miny. Spiesz się!

● Bomb Disposal – na południu od szczeliny, między rurą a puszką jest łódź otoczona trzema bombami. Używając magnesu, trzeba je kolejno odciągnąć nad szczelinę, aby się detonowały. Spiesz się!

● Neutralize Nuclear Stockpile – kup RADOFF. Na dnie szczeliny jest niewielki otwór, prowadzący do jaskini. Należy zniszczyć znajdujące się wewnątrz 6 pojemników. Po zniszczeniu pierwszego z nich będziesz miał bardzo mało czasu na wydostanie się. Więc zanim zaczniesz, poznaj dokładnie całą jaskinię i rozwal strażników.

● Project Armageddon – jest bomba, którą trzeba wrzucić do pirackiego miasta. Znów bardzo trudna misja. Zabierz ją magnesem z bazy i leć do zachodniego wylotu systemu rur. Obstawa zajmie się strażnikami. Gdy już wlecisz do środka, zostaw bombę. Udaj się na północ i oczyść teren. Przeleć aż za wiatrak, dalej w kanał na wschód i podążaj aż do bazy piratów (spory kawałek). Na miejscu zniszcz wszystkich strażników i dopiero teraz wracaj po bombę. Kanałami można dostać się nad komnatę z wejściem do miasta. Jest tam przycisk, otwierający wrota, ale tylko na krótki okres. Najlepiej więc przełączyć przycisk z pewnej odległości torpedą i wraz z bombą przelecieć przez pola siłowe na dół, i tam szybko wrzucić ją przez otwór. Uff. Gratulacje, uratowałeś subludek i skończyłeś jedną z najfajniejszych gier ostatnich miesięcy.

Sub-Piotres





TIPS & TRICKS

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

NHL All-Star Hockey '98

● **SATURN**

Dodatkowe zespoły będą osiągalne jeśli po wybraniu zespołu w „Start Game/Quick Game" wciśniesz A+Y+C. Powinieneś wtedy mieć dostęp do Rad Army, Virgin Blasters i Mighty Ducks.



NCAA Football '98

● **PSX**

Wystarczy wstukać:
ELECTRICH – coś dla miłośników wysokiego napięcia
SEE FMV – dostęp do menu obsługującego filmy FMV
GB SPEED – szybsi zawodnicy
COOLSITE – masz dostęp do wszystkich stadionów
EASPORTS – zespoły Electronic Art.
TIBURON – zespoły Tiburon
SHORT QUART – 15 sekundowe rundy

Gex

● **PSX**



Oto kilka dodatkowych efektów...
Elektryczność
Zatrzymaj grę, trzymaj R1, wciśnij prawo, lewo, prawo, koło, trójkąt, prawo, koło, dół, prawo.
Ogniste kule
Zatrzymaj grę, trzymaj R1, wciskaj: X, góra, prawo, góra, prawo, prawo.
Lodowe kule
Zatrzymaj grę, trzymaj R1, wciskaj koło, koło, lewo, dół, koło, góra, prawo.
Nieskończone życia
Zatrzymaj grę, trzymaj R1, wciskaj: góra, koło, trójkąt, dół, prawo, square, dół.
Dopalacz Zatrzymaj grę, wciśnij R1 i po kolei...dół, pauza, prawo, prawo, dół, góra, pauza.

Flight Unlimited II

● **PC CD**

Wystarczy wcisnąć Shift, Alt i A, aby zobaczyć dokładnie cel naszej misji. I wszystko jasne...



Pitfall 3D

● **PSX**

Numer poziomu	Kod
1	Cakewalk
2	Metropolis
3	Deepdark
4	Templeme
5	Hotrocks
6	Goingdown
7	Wowthatshot
8	Jailbreak
9	Thunderdomes
10	Magicgarden
11	Spookymesas
Gladiator	Geeheisbig
Kryll Thular	Bigwormguy
Scourge	Bestforlast
Pitfall!	Cranesbaby
Credits	Credits



Black Dahlia

● **PC CD**

Oto niewielka pomoc, rozwiązująca dylematy naszych miłośników przygodówek. Nr. Zagadki oznacza wewnętrzną numerację lokacji, jaką dokonuje program, aby dowiedzieć się, czy jesteśmy przy właściwej, wciśnij F2, jeśli mimo tego nie uzyskasz numeracji, oznaczać to będzie, że nie nadszedł jeszcze właściwy moment na dokonanie tego. Wróć w to miejsce później.



Nr zagadki	Miejsce	Kody
P8	Stained Glass	leadhead
P11	Winslow's Safe	masterlock
P14	Wooden House/Lockbox	loghouse
P15	Dresser in Louie's Loft	turnkey
P21	Raven Room Circular Table	arthur
P22	Seal	ringding
P26	Bag Of Runes	gemstone
P27	Dream – Archway	cancan
P32	Pressure Gauges	pressure
P34	Sewer Levers/Bars	barbell
P35	Raven Room Door Plates	triangle
P36	Candlestick In Raven Room	nimble
P38	Sun/Planets/Door	sunspot
P39	Gearshift – Treasure Door #1	ladybug
P40	Key – Treasure Door #2	keypunch
P41	Half-A-Gear – Treasure Door #3	gearoil
P44	Main Chamber Column	temple
P46	Slider	blockhead
P47	Stone Blocks	rock33
P59	Luggage Crate On Train	boxtop
P67	Cane Lock	candycane
P68	Telegram	teleport
P73	Telescope	peeper
P76	Cuckoo Clock	bongo

Fallout

● **PC CD**

Jeśli do białej gorączki doprowadza Cię walka, a szczególnie piekielnie mała liczba tur, oto rozwiązanie. Wejdź w tryb walki (Combat Mode). Musisz koniecznie wyjąć z giwery amunicję i trzymać ją w ręce. Schowaj broń. Podejdź maksymalnie blisko do gościa i ZAATAKUJ GO amunicją. Powinien rzucić kilka obraźliwych kawałków, olej go. Możesz teraz wyciągnąć giwerkę i prażyć do woli. He, he...





WC5 Prophecy

● **PC CD**

Oto garść kodów. Najlepiej stosować je podczas giercowania, trzymając wciśnięty SHIFT.

Goodtarget – zdecydowanie poprawia celność naszych wieżyczek, a jednocześnie modyfikuje nasze pole widzenia w kokpicie.

CTRL– I – nieśmiertelność

CTRL– K – autodestrukcja

CTRL– C – nie może dopaść Cię żadna z zastosowanych przez przeciwników broni (ale uwaga! Nie dotyczy ta opcja kolizji z innymi pojazdami).

KONKURSY

Witam! Bardzo nas cieszy Wasze zainteresowanie naszymi konkursami, o czym niewątpliwie świadczy ciągle bardzo duża ilość kartek, które przysyłacie. Mam też do Was wielką prośbę, piszcie czytelnie swoje adresy, bo to znaaacznie ułatwia nam wysyłanie nagród.

KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi na pytania z numeru 4/98:

1. Pakiet nowych misji do gry „Dungeon Keeper" nosi tytuł „Deeper Dungeons".
2. Przybliżony czas i miejsce akcji gry „Jack Orlando" to lata 30-te, Stany Zjednoczone (uznawaliśmy również odpowiedź Ameryka).
3. Główny bohater gry „Wing Commander: Prophecy" nazywa się Casey.

Nagrody wylosowali:

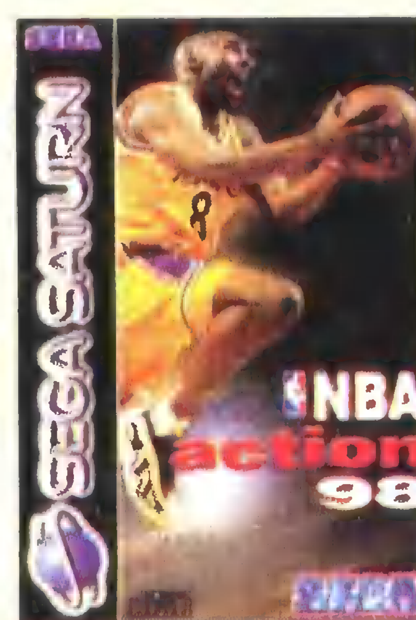
1. Andrzej Szczepanik z Częstochowy wygrał grę „Heavy Gear".
2. Krzysztof Mucha z W-wy wygrał „Tone Rebellion".
3. Rafał Skobalski ze Szczecina wygrał grę „Master of Orion 2".

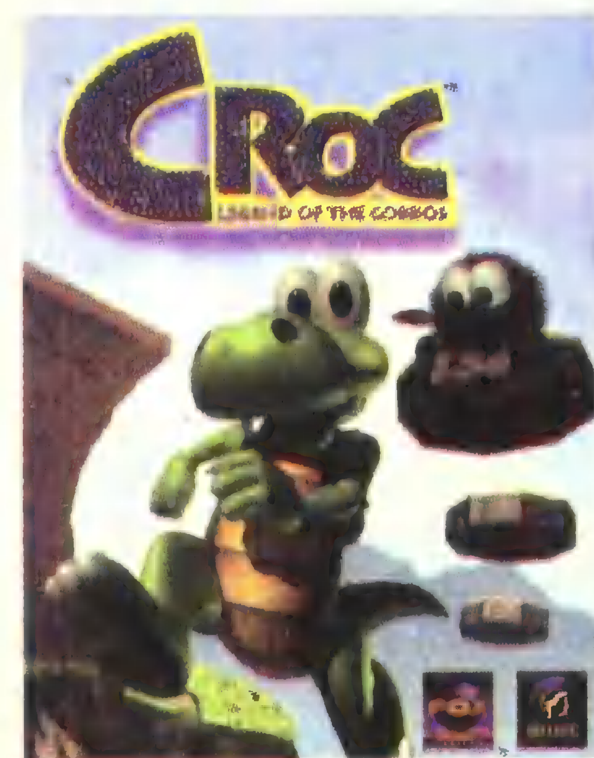
Pytania:

1. Jak ma na imię i nazwisko główny bohater gry „Black Dahlia"?
2. W grze „Flight Simulator 2" można latać myśliwcem z czasów II wojny światowej. Podaj jego nazwę.
3. Podaj co najmniej cztery tytuły gier, które wchodzą w skład „Megapak 8"

W tym miesiącu czekają nagrody:

1. „Croc"
2. „Legacy of Kain"
3. „Touche"
4. „B.I.G."







KONKURS PSX

Odpowiedz na pytanie z numeru 4/98 „GK":
Imię i nazwisko głównego bohatera gry „Time Crisis" to Richard Miller.

Nagrodę, grę „2Xtreme" wylosował Krzysztof Listwoń z Wejherowa.

Oto nowe pytanie:
Jak nazywa się kobieta, w którą można się wcielić w grze „Resident Evil 2".

A nagrodą w tym miesiącu jest gra „Overboard".

Odpowiedzi na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji:

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedz na pytanie z poprzedniego numeru:
Gra, o którą nam chodziło, to oczywiście „Quake".

Nagrodę, grę „Wipeout 2097" wylosował Tomasz Jankowski z Olkusza.

I jeszcze pytanie na ten miesiąc:
Ile kompaktów zajmuje gra „Enemy Zero"?

Nagroda, która na was czeka to gra „NBA Action 98".

KONKURS
GK 5/98

LISTY

Herzlich! Nadciągnął wreszcie majowy okres rozpusty wizualnej. Okolice parków i uczelni wreszcie zapełnia płeć przeciwna (do mojej), która cieszy oko wszystkim tym, czego nie są w stanie ukryć przyskąpe ciuszki. Voyeryzm uczłowieczony... RuLeZ! W naszej rubryce, jak zapewne zdołaliście już się przekonać, od pewnego czasu rozgościł się osobnik o delirycznej ksywie Jagd. Czyli ja. Do mnie spływa cała korespondencja jaką nadajecie na nasz adres. W związku z tym Apeluję! Błagam! Proszę! Piszcie na kopercie tytuł pisma z którym korespondujecie, a jeśli macie konkretne zapytania do konkretnych ludzi, to piszcie ich ksywę gdzieś z boczku. To samo dotyczy nazw rubryk, na łamach których oczekujecie na odpowiedź (konkretnie chodzi tutaj o Listy czy Na Wesoło). Znacznie ułatwi to pracę naszemu listonoszowi i nam samym (z moją osobą na czele, he, he...). Z góry składam staropolskie „Bóg zapłać!". Jagd52

(...) „W styczniu w „Grach Komputerowych" pojawiły się „Wywłoki", które dały mi więcej radochy niż rubryka „Na wesoło". Kiedy dostałem w swoje ręce marcowy numer „GK" otworzyłem go tradycyjnie na jednej z końcowych stron, ale tym razem krzyknąłem: Gdzie „Wywłoki"!? (...)"

Michał Czernichowski, Zagnańsk

(...) „ Następną moją uwagą jest rubryka nazwana „Wywłoki". Ma ona wielu zwolenników, ale myślę, że ma też przeciwników. Ja jestem za zniesieniem tego cyklu artykułów." (...)

Łukasz Lichosik, Częstochowa

Jak widać na załączonym obrazku Naczelny wywołał prawdziwą burzę. Rubryka „Wywłoki" powstała z tzw. oddolnej inicjatywy, a jej bezpośrednim wykonawcą był CeFek. Sama redakcja dość sceptycznie odniosła się do pomysłu, pozwalając jednak na wykonanie pewnego eksperymentu „na czytelnikach". Ciekawi jak to wszystko się potoczy odczekaliśmy moment i... Nic. Dopiero zdjęcie jej z łamów wyzwoliło w Was energię i skłoniło do skrobnięcia kilku słów (nie zawsze pochlebnych). Jak na razie stosunek głosów „pro" i „contra" wygląda remisowo i jeśli poczta nie doniesie jeszcze odpowiedniej liczby listów ten zakręcony dział zniknie z naszych łam, na stałe. Na razie tkwi w zawieszeniu.

(...) Ostatnio namieszało mi się w Windowsie. Byłem z tym u fachowca. Powiedział, że to wina tych krążków z demkami, a drugi powiedział że to kompletna bzdura. Nie wiem kogo mam słuchać. Pomóżcie mi."(...)

Damian Odrowski

Z zapartym stolcem czekaliśmy na taki list. Ciekawi byliśmy czy w ogóle się pojawi. I oto jest... Drogi Damianie. Niestety, nie podałeś nam szczegółów odnośnie tego „namieszania" w Windozie, ani jakiej marki „fachowców" zatrudniłeś do jego naprawy. My ze swej strony możemy Cię zapewnić, iż wszystkie dema jakie wrzucane są na nasz cover, zostały starannie przebadane i ODPALONE na co najmniej dwóch konfiguracjach sprzętowych. Żadnych problemów z nimi nie było, i nie spowodowały one u nas żadnych problemów z systemem. Wiadomo jednak, iż nie ma na świecie dwóch takich samych pecetów, a zdolność przewidzenia wszystkich konfiguracji nie mieści się w czaszce nawet najpotężniejszego informatyka. Tak też jest z programistami firm, których produkcje otrzymujemy na nasz krążek. To od nich, a nie od nas zależy działanie programu w systemie. My, jako redakcja, jesteśmy tylko swoistym „pośrednikiem" w umożliwieniu Wam zabawy z najnowszymi grami i ich wersjami demo. Nie od nas więc zależy to co się stanie z Waszymi danymi, o czym jest zresztą mowa w tekście umieszczonym przy prezentowaniu zawartości aktualnego covera. To co robicie, czynicie na własną odpowiedzialność. Amen.

(...) „CeFek, napisałeś że nie będzie Mangi bo nie naśladujecie innych pism w głupocie i że to „Gry Komputerowe" a nie „Gry Komputerowe i Manfga". Jeśli tak to trzeba będzie zmienić tytuł waszej gazety na „Gry Komputerowe, dowcipy, sprzęt, reklamy, itd.". Dość długie, nie?" (...) ***Grey Seer, Sosnowiec***

A czy łaskawco zerknąłeś na inne pismo komputerowe (lub gazetkę w ogóle)? Reklama to dźwignia handlu i kierowana jest do Was, nie do Redakcji. I jest ona wszędzie. Sprzętu u nas jak na lekarstwo. A dowcipy? Jak to mówił nieodżałowanej pamięci tow. Stalin: „Jak jest muzyka, to jest wesoło. A jak jest wesoło i praca idzie raźniej, szybciej...". Nic dodać, nic ująć z tej ludowej mądrości.

(...) Po co marnujecie, aż dwie strony w ostatnich „GK" na recenzję gry która ukaże się dopiero jesienią. Chodzi o „Alpha Centauri".

Radek Borkowski

Ta „recenzja" ukazała się w dziale „Przedstawiamy", a jest to rubryka w której goszczą najciekawsze, „wydarzenia" ze świata gier, a nie recenzje. Każde pismo chce być przecież przy „narodzinach gwiazdy".



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekręty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

– Dlaczego blondyna zmienia swojemu dziecku Pampersa dopiero po miesiącu?
– Bo na opakowaniu jest napisane „Do 20 kiloramów".

Marek Bruź

Przychodzi baba do lekarza z okiem na sznurku, i ciąle nim wywija.
– Co pani dolega? – pyta lekarz.
– A nic, tak się rozglądam.

Krzysztof Matykiewicz

Pasażer malucha zwraca się do kierowcy wskazując na okno.
– A co to za mur, tam z lewej strony?
– To nie mur, to krawężnik – pada odpowiedź

Jakub Karcz

– Tatusiu, zabiłam dzisiaj sześć much i cztery samce – chwali się nastoletnia pociecha.
– A po czym poznałaś?
– Samiczki siedziały na lustrze, a samce na butelce od piwa.

Jakub Karcz

Napis na nagrobku:
„Łzy moje nie wskrzeszą Ciebie, dlatego płaczę.. Twój mąż"

Piotr Piś

W czarnej dziurze siedziała mała myszka, która bała się wychylić z niej, wiedząc, iż za progiem czatuje wielkie kocisko. Wciąż słychać było wielkie mruczenie. W pewnym momencie ustało i po chwili dało się słyszeć dalekie pianie koguta. Uspokojona mysz wyszła z dziury, wpadając wprost w łapy kocura, który ją natychmiast pożarł. A po chwili oblizując się powiedział małemu synkowi: Języki, języki synu, to podstawa!

Maciej Szczepański

W przedziale kolejowym siedzą: naczelnik stacji, dyżurny ruchu i mama z córką w wieku „konsumpcyjnym".
Nagle, gdy pociąg wjechał w tunel i w przedziale zaległy ciemności dało się słyszeć głośne cmoknięcie, a po chwili równie donośne uderzenie w twarz.
Matka myśli:
– Dobrze wychowałam córkę.
Córka myśli:
– Psiakrew, maka taka stara, a jeszcze ma powodzenie.
Naczelnik się zastanawia:
– Dyżurny pocałował, a ja dostałem w twarz.
Dyżurny kombinuje:
– Jak wjedziemy w następny tunel, to znów pocałuję się w rękę i prasnę Naczelnika w pysk.

Kamil Kuczek

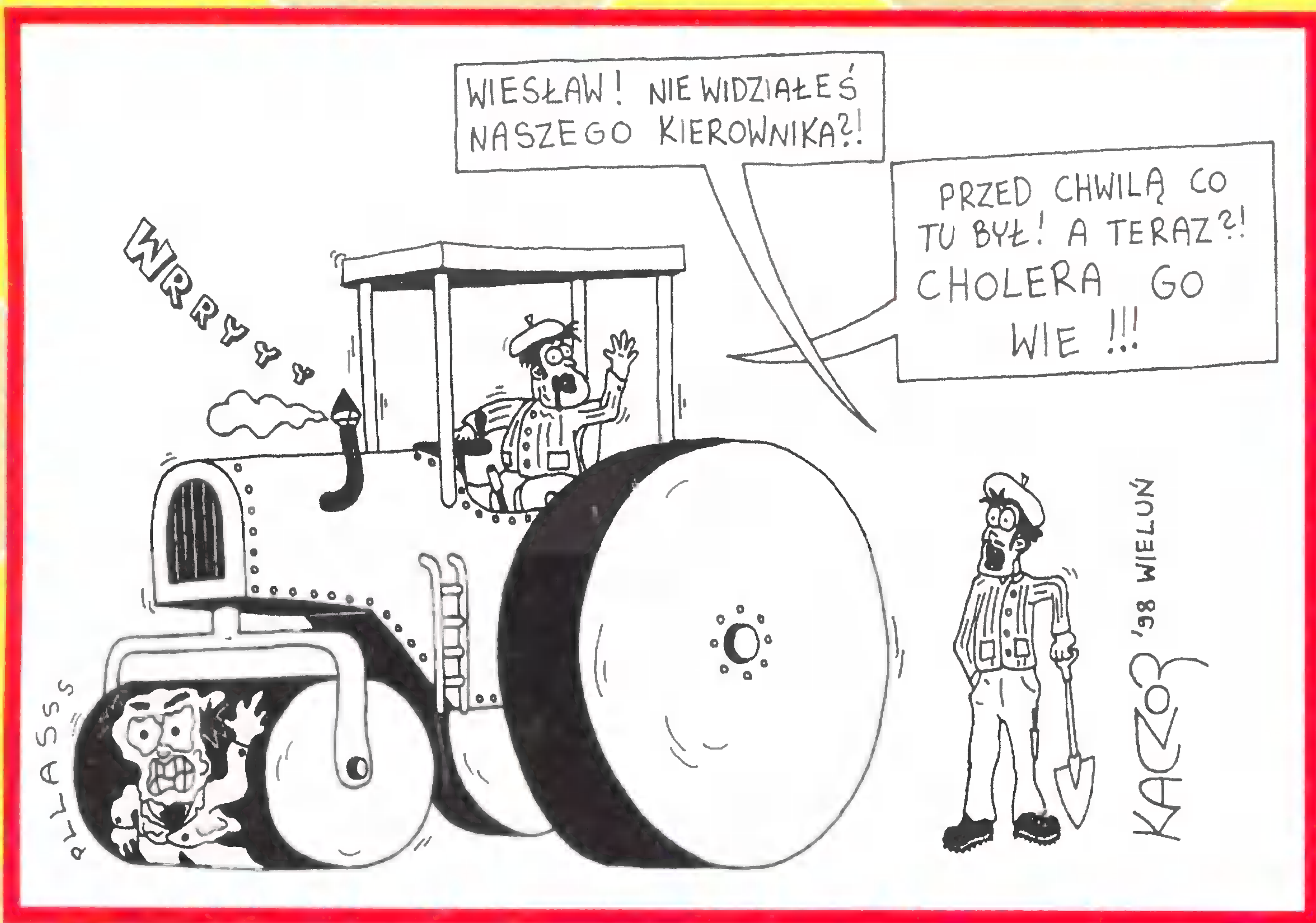
Turysta pyta bacę:
– Baco, a dlaczego ciągniecie za sobą ten łańcuch?
– A co, mam go pchać?!!

Kamil Kruczek

Przed kościołem stoi nędznie ubrany człowiek i zawodzi:
– Miłosierni ludzie, zlitujcie się nad człowiekiem, który nie jest ani ślepy, ani kulawy, ani sparaliżowany i ma z tego powodu bardzo utrudnioną karierę żebraka.

Kamil Kruczek





Pewnego razu złowił rybak złotą rybkę. Była ona atrochę głucha, ale obiecała spełnić jego życzenia. Następnego dnia przed jego domem wyrosły korty tenisowe, a na nich szaleją takie sławy, jak Agasi, Sampras, Seles... Sąsiad rybaka, widząc to, poprosił go o wypożyczenie rybki, a gdy ten spełnił jego życzenie szybko zażądał góry złota. następnego dnia pod jego dom podjechało kilkanaście ciężarówek i po chwili przed domem powstała góra błota. Zrozpaczony pobiegł do rybaka i pokazując to, co wyrosło mu przed domem, zażądał wyjaśnień. A na to rybak:
– A ty myślałeś, że chciałem „wielkiego tenisa"!

Jacek Malinowski

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Jacek Malinowski
Za Rysunki: Jacek Malinowski

Padjas

EXTREME

SZYBKIE WPROWADZENIE...

www.extreme.pl

Jesteś starym wyjadaczem 3D ale nie wiedziałeś o świecie EXTREME. Nic dziwnego - ten EXTREME-alny komputer stworzyliśmy dopiero teraz. Jest jak EXTREME-alna skrzynka kontaktowa z wyrafinowanym multi-światem. EXTREME-alnie fotorealistyczna grafika uaktywnia zmysły i wciąga w EXTREME-alnie animowaną rzeczywistość. EXTREME-alny dźwięk i rendering w EXTREME-alnie rzeczywistym czasie aktywizuje EXTREME-alne wrażenia. EXTREME-alne teksturowanie zabezpiecza trójwymiarowe działanie komputerowych maniaków. EXTREME to multimedialne imperium zmysłów gwarantujące EXTREME-alnie scaloną ekstazę.

Uwaga!
Obiekt pod ochroną EXTREME-alnie zINTERNETowanej grupy!

EXTREME-alnie skonfigurowana strefa mocnego wrażenia dostępna za porozumieniem stron. Wejdź w układ! Szalałeś przy konsolach do gry? Spróbuj tego z EXTREME (słowa odjazd będziesz używał ostrożniej...). Do pierwszych 1999 EXTREME'ów EXTREME-alnie kultowa gra strategiczna: niespotykane opcje, sztuczna inteligencja.



The Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks and MMX is a trademark of Intel Corporation

OPTIMUS®
extreme FIGHTER

Procesor:	Pentium® II 233 MHz
Płyta główna:	z chipsetem LX 440
RAM:	32 MB SD RAM
Grafika:	SVGA 4 MB 3D DVD
HDD:	2,5 GB
CD ROM:	x 24 wykonany w nowej technologii lub DVD ROM
Karta dźwiękowa:	z Wavetable
Akcelerator grafiki:	Voo Doo 3 Dfx
Inne:	mysz Microsoft, klawiatura Win 95', obudowa ATX, 5 płyt CD z atrakcyjnymi programami
Opcjonalnie:	monitor cyfrowy 15"/17" głośniki z Subwooferem Surround

OPTIMUS SA, 33-300 Nowy Sącz, ul. Nawojowska 118, tel. (0-18) 444-05-00, fax 443-71-85





TŁOCZ SIĘ RAZEM Z NAMI !!!

NAJWIĘKSZA I NAJNOWOCZEŚNIEJSZA TŁOCZNIA PŁYT KOMPAKTOWYCH W POLSCE!

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ PRODUKTU, WIELOKOLOROWY NADRUK NADAJĄCY PŁYTOM ATRAKCYJNY WYGLĄD

WŁASNY MASTERING!!!

PŁYTY WE WSZYSTKICH WSPÓŁCZESNYCH FORMATACH

MEGAUS Sp. z o.o. Spółka Inżynierska
Warszawa, ul. Chełmżyńska 180, tel.: 611-11-19,
611-11-21, 611-11-30, fax: 611-11-20
http://www.megaus.com.pl

155 zł



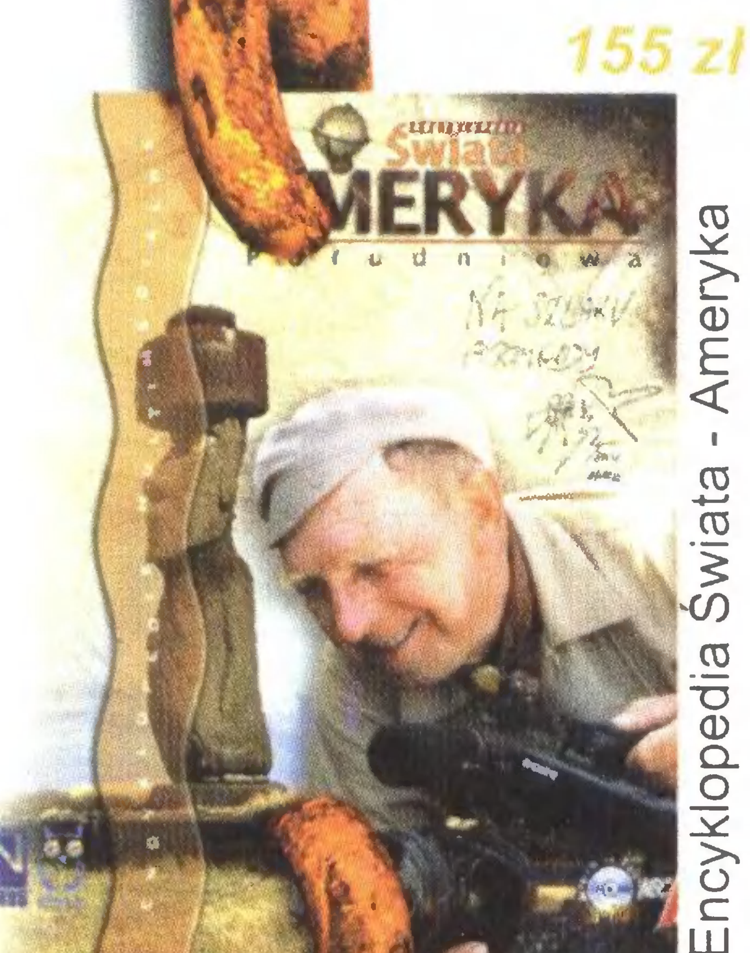
Historia II Wojny Świat. - Blitzkrieg

49 zł



Trzy czaszki Tolteków

155 zł



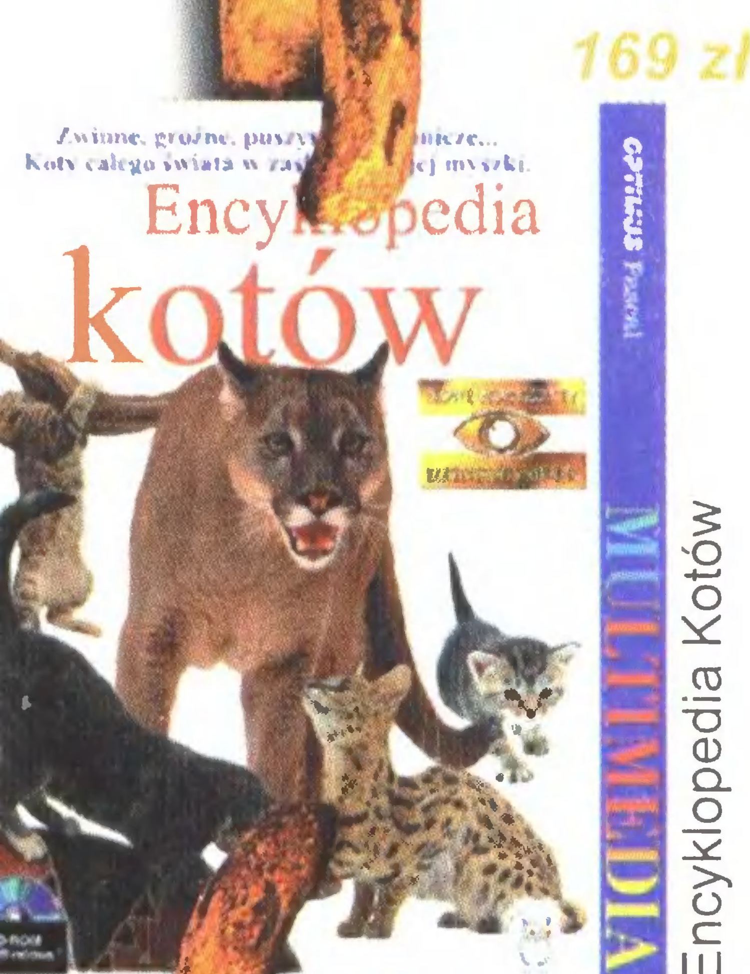
Encyklopedia Świata - Ameryka

69 zł



Clash

169 zł



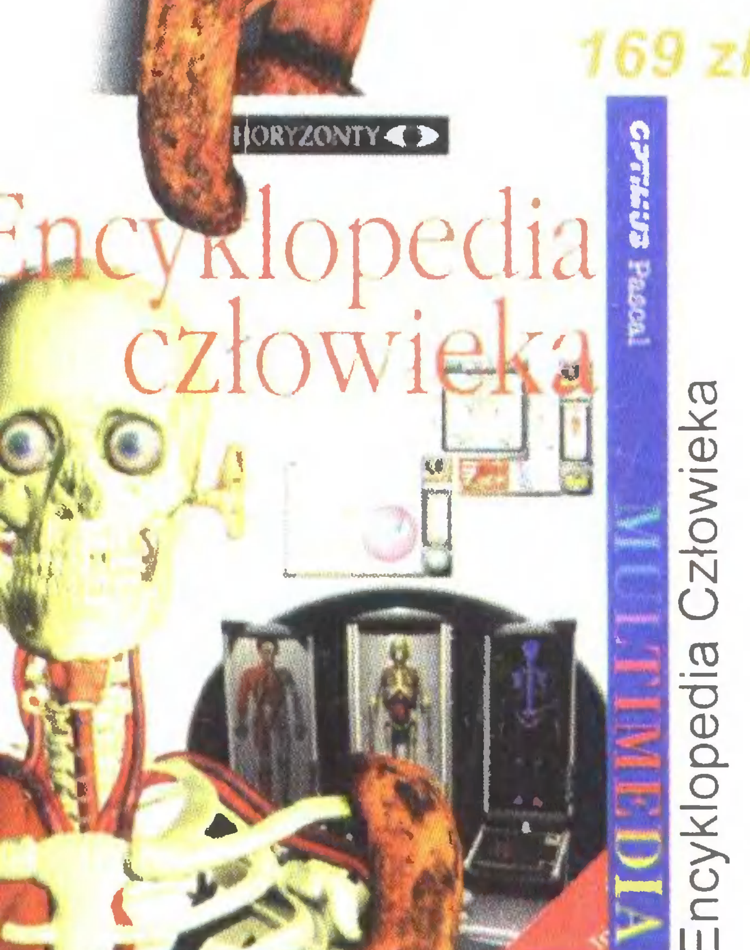
Encyklopedia Kotów

39 zł



Zagadki Lwa Leona

169 zł



Encyklopedia Człowieka

69 zł



Payuta i Bóg Lodu



Dom Sprzedaży Wysyłkowej

Nasza oferta

Twoją uwagę!!!

Bezpłatna infolinia: 0-800 66-002

Zamowienie i pełna informacja nic nie kosztuje!
Infolinia czynna:
pon. - pt. 10.00-20.00, sobota 10.00-16.00

Wszystkie ceny zawierają VAT. Wysyłka za darmo, odbior za zaliczeniem pocztowym, realizacja zamowienia do 7 dni roboczych.

Gratis!

Dla wszystkich, którzy zamówią dowolny produkt, wspaniała gra – odlotowe wyścigi samochodowe „POD" lub interaktywny przewodnik „Perełki Europy Środkowej". Dodatkowo każdy dzwoniący otrzymuje kolorowy katalog programów multimedialnych!

Kilka hitów z naszej oferty:
Quake II 139 zł, **Final Liberation** 155 zł, **Carmageddon** 99 zł, **Zork Grand Inquisitor** 149 zł, **Hexen II** 139 zł, **Tomb Rider II** 149 zł, **Dark Reign** 119 zł, **Heavy Gear** 149 zł, **Star Control** 145 zł, **World League Basketball** 155 zł, **FIFA '98** 149 zł, **Panzer General** 149 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 69 zł, **Fighting Force** 155 zł.

A dla najmłodszych:
Lasy Podpoduszańskie 109 zł, **Czarownica Agata** 59 zł, **Multimedialne la, la, la** 59 zł, **Urodziny Prosiaczka** 59 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 59 zł, **Tomek i Oskar** 99 zł, **Sekrety Króla** 69 zł, **Herkules Animowana Bajka** 159 zł

Te i wiele innych tytułów znajdziesz w naszym bezpłatnym katalogu i na stronie internetowej **www.market2000.pl**